339 DOLARA GTA IV OYNATAN PC YAPTIK!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

ŞUBAT 2009/02 | 6.50 YTL (KDV Dahil) SAYI: 16 | ISSN: 1307-8933



İNCELEDİK!

KILLZONE 2

KONSOLDA FPS TÜRÜ ŞAHLANIYOR!

DOSYA

2008'İN EN İYİ 10 OYUNU

K.K.T.C. 7.50 YTL. (KDV DAHİL)



EDİTÖRÜN GÜNLÜĞÜ



SON SAYILAR

Kâğıt üstünde olmayı seviyorum. Evet biliyorum, her kâğıt üstüne basılan şey gibi dergiler de daha fazla ağacın doğadan eksilmesi anlamına geliyor. Ama insanlarla sevdiğimiz şeyleri paylaşmak, beraber gülmek ve ağlamak, birlikte oyun oynamak için kelimeler yazmaktan çok ama çok daha kötü şeyler için de harcıyor insanoğlu doğayı.

Ben yine de hesabımı yapıyorum. Borç alıyorum doğadan ve bir gün bu borcu geri ödeyeceğim.

Çünkü kâğıt üstünde olmayı seviyorum.

İnsanın kanına işleyen bir şey dergi. Bırakamıyorsun, kopamıyorsun. Sevdiceğinle sohbet ederken bile, arka planda bir yerlerde hep "bir sonraki sayı" ile ilgili düşünüyorsun (sanırım bu cümle bana pahalıya patlayacak ama olsun, söyledim bir kez :) Ve diğer dergileri de seviyorsun. Arada sürtüşsen de rakipleri her ay alıp inceliyor, senden iyi yaptıkları bir şey olursa takdir ediyorsun. İlgi duyduğun türde yeni bir dergi çıktığını gördüğünde, ilk sayısını büyük bir heyecanla alıyorsun. Ondan feyz alıyor, itinayla saklıyorsun.

Ama bir de son sayılar var ki, onları hiç sevmiyorum. Sürekli takip ettiği bir dergiyi eline aldığında, onun son sayı olduğunu genellikle bilmez insan (Gameshow efsanesi hariç). Emir yukardan, ansızın gelir. Bazen maliyettir, bazen kârlılıktır, bazen başka bir "büyük beyefendi" sözüdür emrin ortasındaki sıfat. Hazırladığın sayı, son sayıdır. Devamı gelmeyecektir. Bir sonraki sayı için hazırladığın yazılar, görülmeyecektir. Üzücüdür bir derginin hayatının son bulduğunu öğrenmek, onlarla yan kulvarda koşturanlar için.

Bu üzücü haber bu ay Electronic Gaming Monthly'den geldi. 3 yıldır bizimle birlikte olan EGM'in yayın hayatına, ani ve gereksiz bir kararla son verildi. Onlarla birlikte severek takip ettiğimiz Empire, Rolling Stone, PC Magazine gibi birçok derginin de. Umuyoruz ki başka bir kapanma haberi gelmesin.

Kimilerine göre dergicilik, internet karşısında kan kaybediyor. Belki. İnsanoğlu daima en hızlıya yönelmiştir. Ama önümüzdeki en az beş sene boyunca dergicilik gücünü koruyor olacak. Her alanda daima en güçlü ve en kaliteli dergi hayatta kalacak. Çünkü hobileri için, okumaya değer kalitede bir dergiye para vermekten çekinmeyen bir elit okuyucu kitlesi daima olacak.

Bu ayın girişini güzel bir haberle sonlandırayım: Evet, sömestr ve final sonrası tatiline girildi. Ve bu güzel tatil günlerinin şerefine, sizlere güzel bir de oyun vermek istedik: Psychonauts. Doğrusu, kıymeti bilinememiş bu güzel oyunu size verebilmek için epey de uğraştık. Eğer daha önce oynamadıysanız, aklınıza mukayyet olmanız konusunda uyarayım. Çünkü daha önce hiç görmediğiniz güzellikte ve çılgınlıkta bir oyun kendisi.

Yeni Oyungezer'e hoşgeldiniz dostlar.

- SİNAN AKKOL

Görsel: God of War 2'den *"Kratos"*

içindekiler

360drc



PC İNCELEME





KONSOL İNCELEME





ORGANİZE SANAYİ



LOG-IN



bakmadan geçmeyin





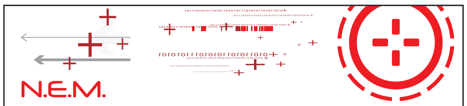


DOSYA



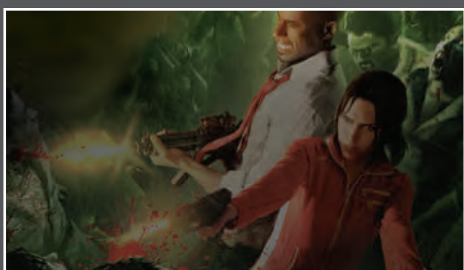
EKRAN DIŞI





OYUN CANAVARI





oyun indeksi



İNSAN BEYNİ NELERE KÂDİR!

Dokuz yüz kilometre sinaptik lif. Yüz elli gram kraniyal sıvı. Bir buçuk kilo kompleks nöral madde. Bir rüya yığını... Ama size gerçekte ne olduğunu söyleyeyim: Esas savaş alanı ve de en güçlü silah! Bu modern çağın, psişik çağın savaşları artık hep o nemli kıvrımların arasında bir yerde gerçekleşiyor. Bugünden itibaren siz de birer psişik askersiniz! Paranormal paraşütçülersiniz! Ya da hayatlarının macerasına atılmak üzere olan zihin kuvvetleri... Düşman kıyıları burada! Ve işte bu sizin çıkartma geminiz! Hayallerini izleyeceksiniz. Şeytanlarıyla savaşacak, kâbuslarını yaşayacaksınız. Ve aranızdan başarılı olanlar... Kendinizi uluslararası bir gizli ajan olmaya hazırlayın. Diğer bir deyişle, bir Psychonaut olmaya!

1



2



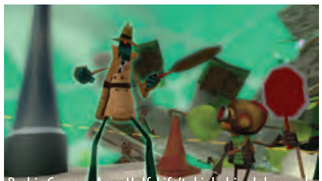
1- Siz beyninizin yüzde kaçını kullanıyorsunuz?

2- Oyunda bir Grim Fandango havası seziyor musunuz? Psychonauts'un yapım ekibinin bir bölümü Grim Fandango'da da görev almıştı.

RAZ, RAZ, RAZPUTIN!

Tim Schafer kimdir, neyin nesidir, kimin fesidir bilmiyor olmanız gayet mümkün. Ama bir *Monkey Island* desem, ardından da *Day of the Tentacle*, *Full Throttle* ve *Grim Fandango* ile devam etsem eminim karnınızda kelebekler uçuşmaya başlar. İşte şu anda *Brütal Legend* üzerinde çalışan ve tüm bu klasik oyunların altında imzası bulunan ismin en son oyunu Psychonauts, bu ay tam sürüm olarak Oyungezer DVD'sinde. Yihu!

Oyunumuzun ana karakteri Razputin on yaşında bir sirk akrobatı ama psişik güçleri de var. Kendisiyle benzer yeteneklere sahip insanların bulunduğu bir yaz kampının varlığını öğrenince dayanamayıp evden kaçıyor ve gizlice bu kampa katılmaya çalışıyor. Ancak Raz zamanla kendisini beklenmedik bir tehlikenin ortasında bulurken, bize de bu sırada zihinden zihne atlayıp insanların iç dünyalarını ziyaret etmek düşüyor. İncelemelerde %90 civarı bir not ortalamasına sahip olsa da satışları pek iyi gitmeyen Psychonauts bugüne dek oynamadığınız, hatta belki adını dahi duymadığınız en iyi yapımlardan biri. Oyun dünyasındaki en yaratıcı zihinlerden birinin eseri olan bu klasiği bari bu sefer kaçırmayın :)



Bu bir G-man. Ama Half-Life'takiyle bir alakası yok. Zaten elinde çantası da yok. Neyse.

Bavulumu topladım geliyorum!

Oyunda sık karşılaşılan kavramlar ve açıklamaları burada



Emotional Baggage: Bu pek sevimli çantalar, insanların geçmişte yaşadıkları tecrübeler sonucunda terk edemeyip yanlarında taşıdıkları, genellikle pek de sevimli olmayan duygusal yükleri ifade ediyor. Oyunda her çantaya uygun bir etiket var ve bizim uygun çiftleri eşleştirmemiz gerek.

Memory Vault: Zihinsel dünyalarda bulunan bu kasalar, sahibinin anıları ve bastırılmış duyguları hakkında görsel veriler içeriyor. Açmak için yaklaşıp psi-punch ile parçalamanız yeterli. Tabii yakalayabilirseniz.

Psitanium: Yüzyıllar önce Dünya'ya çakılan bir göktaşının kalıntıları, günümüzde Whispering Rock'ın altında Psitanium adlı nadir bulunan psikoreaktif mineral olarak varlığını sürdürüyor. Psişik dalgalardan etkilenen bu mineraller dalgaları odaklayıp güçlendirirken psişikleri daha bir psişik, dengesiz insanlarıysa daha bir dengesiz yapıyor.

PSI Cards: Bir zamanlar Whispering Rock'ın her bir tarafı PSI Challenge Marker'larla doluymuş ama zamanla orijinal formlarını kaybetmişler. Maceramız boyunca topladığımız PSI Card'ları Ford's Sanctuary'de PSI Core'lar ile birleştirip PSI Challenge Marker'a dönüştürebiliyoruz.

Arrowhead: Geçmişte Whispering Rock civarında yaşayan kabileler tarafından Psitanium madeni kesip biçilerek elde edilmiş ok başları, sonradan bilinmeyen bir nedenden ötürü yeraltına gömülmüş. Oyunda para birimi olarak görevini yerine getiren arrowhead'leri daha rahat bulabilmek için The Lodge'dan Dowsing Rod isimli eşyayı satın alabilirsiniz.

OGZ_DVD

BİZİM DVD BAZEN DELİRİR

Oyungezer

DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen **dvd@oyungezer.com.tr** adresine isminizi, adresinizi ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya **www.oyungezer.com.tr** adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY

1- Crayon Physics Deluxe
2- Osmos
3- LittleBigPlanet videosu
4- Street Fighter 4 videosu
5- Oblivion Mod Paketi



THE ROPE
YOU HAVE TO BURN IT

You Have to Burn the Rope

GELMİŞ GEÇMİŞ EN ZOR OYUN!

Önceden belirtelim: Bu yazı oyunla ilgili bol miktarda spoiler içermektedir. Eğer keyfinizi kaçırmak istemiyorsanız devamını okumayın, sadece takıldığınız yerlerde bir göz atın.

Oyuna başlamak için ilk önce "Click to start" yazısına tıklamamız gerekiyor. Yapımcılar nereye tıklamamız gerektiğini özellikle belirtmemişler. Kontrollere alışması da pek kolay değil. Karakterimizi sağ okla ekranın sağ tarafına, sol okla sol tarafına hareket ettirebiliyoruz. Yukarı ok ve boşluk tuşları ise zıplamamızı sağlıyor. Hareket ettikçe görüntü de bizi takip ediyor ama kamera açıları biraz sorunlu. Sırf önümü göremediğim için kaç kez öldüğümü söylesem şaşırırsınız. Ancak oyunun en büyük problemi hiç şüphesiz saldırı tuşundan kaynaklanıyor. Az önce saydığım tuşlar haricinde klavyedeki tüm tuşlar balta fırlatıyor ki bu durum yanlışlıkla sivillere de zarar vermemize yol açabiliyor. Ayrıca saldırı için Windows tuşunu kullanmak istiyorsanız oyun boyunca açılıp kapanan Başlat menüsüyle uğraşmak zorundasınız. Diğer bir deyişle hep ikinin katları kadar balta fırlatmanız lâzım, ki bu da gereksiz israf demek.

Oyunun ilk bölümü uçsuz bucaksız bir tünelden oluşuyor. Ancak yol boyunca karşımıza çıkan duvar yazıları bir yandan önümüzde bizi bekleyen zorlu mücadele hakkında ipuçları verirken, diğer yandan da sıkılmamızı engelliyor. Tünelin sonuna geldiğinizde derin bir oh çekeceğinizi sanıyorsanız yanılıyorsunuz. Çünkü aniden arkanızdaki tünelin girişi kapanıyor ve bir daha geri dönemiyorsunuz. Eğer tünelde yapmayı unuttuğunuz bir şey varsa oyuna en baştan başlamak zorundasınız. Şimdi yavaşça sağ tarafa yürüyün ama çok dikkatli olun. Çünkü Grinning Colossus isimli dev boss ağzını açmış sizi bekliyor. Boşuna klavye tuşlarına abanıp baltalarınızı harcamayın çünkü inanılmaz bir rejenerasyon gücü olduğundan bu düşmanı bu şekilde asla öldüremiyoruz. Üzerinize doğru gelmeye başlarsa hemen kaçın, yoksa gözlerinden fırlattığı korkunç toplar canınızı çok yakabilir.

Sırada oyunun en zor bölümü var. Ve eğer duvar yazılarındaki şifreli mesajı çözmediyseniz ne yapmanız gerektiğini bulmanız imkânsız denecek kadar zor. Çözdüğünüzü varsayıyor ve devam ediyoruz. İlk önce sol taraftaki tünel girişinin üzerindeki çıkıntıya zıplıyor ve hemen yukarıdaki merdivenlerden tırmanmaya devam ediyoruz. Duvardaki meşalenin üzerinden geçtiğinizde onu elinize almış olmanız lazım, eğer almadıysanız aşağıya atlayın ve yeniden tırmanın. Şimdi çok ama çok hızlı olmalısınız, yoksa elinizdeki ateş söner. Benzer şekilde yanlışlıkla balta fırlatma tuşuna basarsanız da bölümü en baştan oynamanız gerekebilir. Zorlu bir mücadelenin ardından çıkabileceğiniz en yüksek konuma kadar çıkın. Şimdi çok ama çok dikkatli olmalı ve aralarında uzunca mesafeler bulunan bloklar üzerinden zıplayıp karşınızdaki avizeye ulaşmalısınız. Eğer aşağıya düşerseniz sizi orada neyin beklediğini biliyorsunuz. Avizenin yanına geldiğinizde artık çözdüğünüz şifreden elde ettiğiniz ipucunu kullanarak oyunu tamamlayabilirsiniz. Biz her ihtimale karşı kapalı bir şekilde yazalım: [spoiler]İpi yakmanız lazım![/spoiler] Kimin aklına gelirdi ki?



360drc



RESIDENT EVIL5
Resi 5'in ön inceleme versiyonu bile ofisi sallamaya yetti. Biyolojik facianın yeni nesildeki ilk çıkartması.
syf 24 >>



ÖHÖ... ÖHRM...

Lütfen gözünüzü dikip bakmayınız sayın okur. Belki aylardır sizi buradan zarif gülümsemesiyle karşılayan Serpil gibi ince bir ifadeye sahip olmayabilirim. Ama bu durum, bu satırları okuyan yaklaşık on bin okurumuzun her birinin karşısında sahne korkusu yaşadığım gerçeğini değiştirmiyor. Kuliste geçirdiğim onca zamandan sonra çaresini bulamadığım tek şey spotların altında parlayan kelimi kapatamamak oldu. Ama bakınız sizler için neler yaptık.

Derginin bodrumuna indik ve şöyle bir karıştırdık eski kutuları. İçinden "Aa bak bunları unutmuşuz, haydi şöyle bir temizleyip tekrar vitrine koyalım" dediğimiz bölümleri baştan ele aldık. Yine kırmızı gözlere sahip olduk haber takibi yapalım derken ve yine bol bol parmak eskittik yeni gelen oyunları denemek için. 360'ı yine pergel kullanmadan çizmeye çalıştık elimizden geldiğince. Mükemmel daire çizmek mümkün olmasa bile içinde oynamanın eğlenceli olacağı oyun alanını biraz daha belirginleştirmeyi denedik.

İçeride, gelmiş geçmiş en iyi savaş simülasyonlarından biri olan Operation Flashpoint 2'nin nasıl detaylı çalışıldığına, Resident Evil 5'in ofiste nelere yol açtığına, OGZ'nin Mario'su Mert'in Mad World hakkındaki ilginç düşüncelerine, Yiğitcan'ın Eat Lead güzellemelerine ve elbette ki Mehmet'in anlam ve algı denizinde kaç farklı türde yüzebildiğine tanık olacaksınız.

Kurulmuş olan binlerce cümle bu sayfanın ardını zorluyor ve kendinden geçercesine kapıyı yumrukluyor şu an. Onları daha fazla tutamayacağım ben. Neden hepsini gözlerinizle sakinleştirmiyorsunuz? Okunmak için can atıyorlar...
360'a tekrar hoş geldiniz.
Ve hoş bulduk...
Tekrar...

FURKAN FARUK AKINCI



360drc iç açılar



1- Düşmanı vurmaktan çok sindirmeye uğraşacağımız, içinden canlı çıkmanın uzak bir hayal olacağı pek çok çatışma bizleri bekliyor

2- Yapımcının "görüş alanı 35km olacak" dediği bir an var ki tanıtımlarda, düşünceden düşünceye dalıyorum. Ekipmansız sadece 200 metre görebiliyorum ondan olsa gerek.

1


2


Operation Flashpoint 2: Dragon Rising

EJDERİN YILI KANLI OLACAK -KAAN ALKIN

Codemasters, yattığı *LotRO* uykusundan uyandığı aralarda güzel girişimlerde bulunmaya devam ediyor. Yedi yıl önce piyasaya sürdüğü ve iki genişleme paketiyle desteklediği, ardından rafta tozlanmaya bıraktığı fikri mülkü Operation Flashpoint'i canlandırmak için harıl harıl çalışıyor.

Oyunun yapımına sıfırdan giren Codemasters, oldukça gerçekçi ortamlarla karşımıza çıkıyor Dragon Rising'de. Oyun, Japonya'nın kuzeyinde yer alan Skira adasında yaşanan petrol savaşlarını anlatıyor. Çin'e ait olan ada İkinci Dünya Savaşı sırasında Japonlar tarafından ele geçirilmiş. Daha sonra, Rusya buradaki Japon işgaline son vermiş ama adayı asıl sahiplerine geri vermeyi akıl edememişler. Japonya'nın dibindeki ufacık bir adayla bu kadar ilgileniliyor olmasının bir sebebi var elbette. Dünyanın en zengin petrol yatakları bu bölgede yer alıyor. Şahsım adına oyunun becerileri, görselliği, atmosferi ne kadar güçlü olursa olsun Amerikan askerlerini peşime takarak yeni bir petrol katliamına ekran başında bile olsa koşmak istemiyorum ama neyse, biz oyunun oyun olan yanına bakalım.

220km2'lik adanın tamamı oyuna aktarılmış. Bir ucundan diğerine yürüyerek 4, bir kara aracıyla 2 saatte gidilen, hadi uçağa bindik diyelim, onda bile yaklaşık 20 dakika yolculuk yapmamızı gerektiren, gerçekten büyük bir oyun alanı var elimizde. Yapımcı ekip adaya gidip bol bol resim çekip adada ne varsa olduğu gibi oyun dünyasına aktarmaya çalışmış. Zaten oyunun en ilginç özelliklerinden biri, hayali bölüm ve harita tasarımları içermemesi. Skira adasını gezmiş görmüş kadar olacağımız söyleniyor.

Adada kovalayacağımız görevlerin yapısı hakkında pek bir bilgimiz yok. Ancak dolaşım alanımız bu kadar büyük olunca aslında görevlerin ne olduğunun da pek bir önemi kalmıyor. Özellikle açık alanlarda bol bol çarpışmaya girmek zorunda kalacağımız, gerçek bir çatışmanın tüm stresini ekran başında yaşayacağımız kesin gibi görünüyor. Oyunun haliyle büyük bir bölümünü oluşturacak çarpışmaların hem atmosfer hem taktik strateji bakımından güçlü olması şart. Ayrıca firmanın hedeflediği gerçekçilik seviyesini tutturabilmesi için yapay zekânın da eşsiz olması gerekiyor.

ŞEYTAN AYRINTIDA GİZLİDİR

Yapımcının iddiasına göre yapay zekâ araziyi okuyarak yön bulabilmek dışında, duruma uygun taktikler geliştirebiliyor, gözlem yaparak nerede siper alabileceği, nerede pusu kurabileceği gibi hesaplamaları gerçekçi bir şekilde yapabiliyor. Yapay zekânın gerçekçiliğini artırmak için moral faktörü de oyuna ekleniyor. Böylece bir NPC'nin son kahramanı oynaması ihtimalinin önüne geçilmiş oluyor (olacakmış yani). Düşman kadar ekibimizdeki askerler de biz saçma sapan emirler yağdırıp hayatlarını tehlikeye atarsak başlarına buyruk hareket edebileceklermiş.

Sıfırdan inşa edilen grafik motoru olabildiğince gerçekçi ortamlar yaratmaktan çok daha fazlasını sunuyor. Karakterlerin üniformaları, taşıdıkları kitler, ekipmanlar hem oldukça detaylı, hem de siz arazide zaman geçirdikçe eskiyor, yıpranıyor ve kirleniyor. Gerçekçi bir şekilde yakıp yıkabildiğiniz evleri, yapıları aynı yerden bir kez daha geçtiğinizde bıraktığınız gibi buluyorsunuz.

Rakamlarla baktığımızda oyunda 70'ten fazla silah, 50'den fazla kara, deniz ve hava aracı bulunacak. PC versiyonunda 32 kişi, konsollarda 16 kişilik multiplayer maceralara koşabileceğiz. Ayrıca oyunu PC'de 5, konsollarda 2 kişi işbirliği yaparak da oynayabileceğiz.

Yer darlığından uzun uzun bahsedemedik. Ancak çok az oyunda detaya bu kadar önem verildiğini gördüm diyebilirim. Hem görsel, hem de ekipman olarak gerçekçi bir savaş simülasyonu şeklinde karşımıza çıkmasını beklediğimiz Operation Flashpoint 2: Dragon Rising'in son derece vaatkâr olduğu kesin. Biz yine de temkinli olalım ve aksiyon sevenlerin kaşınan avuçlarının boş kalmamasını umalım şimdilik.

KISACA

Tür: Simülasyon/Aksiyon
Yayıncı: Codemasters
Çıkış Tarihi: İlkbahar 2009
Platform: PC, PS3, Xbox360
Web Sitesi: www.codemasters.co.uk/flashpoint2

ŞCR / Codemasters

Codemasters'ı biraz tanıyorsak, bu insanlar inanmadıkları işe vakit ayırmaz.

Race Driver Grid (2008)
NFS'den boşalan tahta oturan oyunu kim geliştirdi sanıyordunuz?

Colin McRae Serisi (2003-2007)
Efsanevi seri de yine Codemasters'ın elinden çıkma.

Oyunda yer alan 50'den fazla araç gerçeklerine uygun olarak tasarlanmış ve tüm işlevleri oyuna taşınmış. Pilot koltuğuna oturduğunuzda gördüğünüz her şeyin bir işe yaradığına inanmak güç olsa gerek.



> Take-Two patronu Ben Feder, artık Champions Online'ı dağıtmayacaklarını duyurdu. > Flight Simulator serisinin başarılı geliştiricisi Aces Studio artık yok. > World in Conflict'in genişleme paketi >>



OYUNLARDA HİKÂYE ANLATIMI EMEKLEME DEVRİNİ YENİ GEÇTİ

Bunu biz değil GTA serisinin kafa adamı Dan Houser söylüyor. Oyunların hikâye anlatımı konusunda emekleme devrini geçtiğini ancak henüz bir velet olduğunu düşünen Houser aynı zamanda serinin de senaryo yazarı biliyorsunuz. Ancak ilginç olan Houser'ın bu düşünceleri değil, sektörün konu anlatımını olgunlaştıracak kadar büyümesini istememesi. "Henüz hiç kimsenin güdümünde değiliz. Hollywood'daki gibi yapılanlara değer biçen bir akademimiz yok. Yaptığımız işin herkes tarafından kabul edilmiş yolları da yok. Hepimiz kafamıza göre takılıyoruz. Filmler ve kitaplar olaylara belli bir açıdan yaklaşmak zorunda kalacak kadar labirentlere sokuldular. Bizim çalışma alanımızsa bu denli kısıtlı değil, son derece özgürüz. Birileri tarafından saygı görmektense, özgür bir sektör içinde bir şeyler yaratmayı tercih ederim." diyor Houser. Aslında bu açıdan baktığımız zaman hiç de haksız sayılmaz. Ama hiç mi itibarın kalmadı bize Danciğim. Biz olmasak kim eleştirecek sizi? Ayrıca kimseyi güdüme soktuğumuz falan da yok.

YAPMAYIN ARTIK!!!



Tamam şirketsiniz. Tamam finans kaynaklarınız kuruyor ama daha fazla adam çıkartmayın artık işten. Son dedikodular Warhammer Online'ın yapımcısı Mythic'ten 21 müşteri servisi çalışanı, kalite kontrol departmanının yarısı ve test elemanlarının tümünün çıkarılacağı yönünde. CEO, CEO takılırsınız artık.

EA ZAMAN ÇARKINI ÇEVİRİYOR

Robert Jordan'ın ünlü fantastik roman serisi Zaman Çarkı'nın oyunları EA tarafından dağıtılacak. Hatırlayacak olursanız geçen sene Red Eagle firması Jordan'ın yarattığı evreni filmlere ve içinde bir de devasa online'ın bulunacağı seri oyunlara uyarlayacağını duyurmuştu. Valve, id ve MTV/Harmonix gibi firmalarla çalışan EA Partners grubu, planlanan tüm oyunları dağıtacak şirket olarak belirlendi. Gerçi bu yanlış oldu zira muhtemelen EA belirlemiştir oyunların kendileri tarafından dağıtılacağını. Fikir almayı sevdiklerini pek sanmıyoruz. Ancak belli ki Red Eagle'a inanmışlar. Merakla bekliyoruz.



Zaman Çarkı'nın yazarı Robert Jordan

+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP

Street Figher IVofise düştü

Dergi ahalisi kendine yeni rekabet alanları ararken gelen SF IV ilaç oldu resmen. PES'i MES'i bırakıp komple SF IV'e sardırdık. Fakat koltuğun altından Sinan ve Faruk'un başparmakları çıktı.

Dead Rising ve Lost Planet 2 geliyor

İki güzide oyunun ikinci bölümlerinin geldiğini fısıldadılar kulağımıza. Onlar da ünlü yapımcı Keiji Inafune'den duymuşlar. Lost Planet 2 ve Dead Rising 2 yapım aşamasında.

Eğlenirken korktuk

F.E.A.R. 2'nin demosu geldi. Oynadık, sonra bir daha oynadık. Ne yalan söyleyelim, hiç de fena değil. Sinir bozucu küçük kız bizi yine sandalyelerimizden düşürecek gibi.

Bu sefer daha iyi olsun

Bioware, Mass Effect'in devam oyununun ilkinden çok daha iyi olacağını açıkladı. Öyle umuyoruz.

Ne hissedeceğimizi bilemedik

Skate 2'nin başına oturduk, oyunu açtık ve dumurlardan dumur seçtik. Fonda çalan müzik Selda Bağcan'dı. Bizim unuttuklarımıza başkaları sahip çıkıyor ya, daha ne diyelim.

Ummadık vergi baş yararmış

İçişleri Bakanlığımızın son derece ilginç bir hamlesiyle karşılaştık. Artık Türkiye'de ofis açıp vergi vermeyen hiçbir firmanın oyunlarını oynayamayacağız. Bir, hangi hizmetin vergisi? İki, Free2Play'ler ne olacak?

Fable 2 PC'de yok

Anlaşılan PC sahipleri uzunca bir süre daha Fable 2'den yoksun kalacak. Bir söylentiye göre de oyunun PC'ye hiç çıkmama ihtimali var. Vurmasana arkadaşım, Lionhead'den yapılan açıklama bu!

Electronic Gaming Monhly kapandı

Biz sektörü büyütmeye çalışırken, yangın anında atılan ilk unsurun oyun ve bilişim dergileri olması canımızı sıkıyor. Hele ki işin içinde sevdiğimiz insanların özene bezene hazırladığı, yıllardır emek verdikleri bir dergi olunca daha da fazla üzülüyoruz. Hoşça kal EGM. Bir dahaki sefere kadar. . .

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar

>> gelecek ay içinde piyasada olacak. > Birinci ağızdan yani EA Los Angeles'dan duyduğumuza göre Red Alert 3 en iyi PS3'te gözükecekmiş. > Braid'in yaratıcısı Jonathan Blow yeni bir 2D RYO üzerinde



ÇIKIŞ 13 MART

1- "Bakalım boruda kaçak var mıym…"

2- "Shevacım sen gir mağaraya, ben çıkışı koruyorum."





ŞCR / Capcom

Capcom'a şecere yazmak mı? Yazılı tarihin başlangıcından beri oyun yapan bu adamların hangi oyununu koysak ki? Neyse biz konuyu dağıtmayalım.

Resident Evil (1997)
Firma ilk Resident Evil'ı yaptığı zaman oyunun bu denli popüler olacağını tahmin ediyor muydu bilinmez ancak manzarayı görüyorsunuz.

Resident Evil 2 (1998)
Bana kalırsa seriyi asıl popüler kılan oyun budur. İki farklı senaryo, iyi işlenen karakterler, müthiş atmosfer ve muazzam bir hayran kitlesi…



Resident Evil 5

BUNUN OLACAĞINI BİLİYORDUK -FURKAN FARUK AKINCI

Garip bir akşamdı o akşam. İstanbul yine griydi. Bir kapattı mı bir daha açmıyor ki meret. Günlerce yağmur da yağmur. İronik… Resident Evil serisiyle bundan 12 sene önce ilk tanıştığım zaman da deli gibi yağmur yağıyordu. Hani ecnebilerin 'cats and dogs' diye tabir ettiğinden. Her neyse… Toplantıdan çıkmışım akşam saatlerinde, dedim "şimdi hiç uğraşmayayım trafikle falan, direkt olarak eve geçeyim ben". Hava soğuk, paçalarım ıslanmış zaten. Eve attım kendimi, tam pantolondan kurtulacağım sırada telefon çaldı. Sinan. "Şu an ne oynuyorum bil bakalım?" diye sordu. "Seni bilmem ama ben Şişli'yi yüzerek geçme oyununu yeni bitirdim, credits kısmını izliyorum abi" dedim. Aldırmadı bile, belli ki daha önemli bir şey söyleyecekti: "Resident Evil 5 geldi olum!" Anında bir çanta hazırlayıp ofise doğru yola çıktım, yağmura, çamura ve trafiğe aldırmadan. Çantanın içinde eşofmanlarım vardı.

Soluksuz açtım oyunu ve ana menüde birkaç dakika bekledim. Ellerimin altında RE5'i tutuyordum. Oyunu hemen açmak gibi bir niyetim yoktu, bir süre ana menüde öylece bekleyip yaşadığım heyecanın tadını çıkarttım. Ardından New Game'e bastım. Ön inceleme sürümü de olsa, dalmak üzere olduğum bir RE macerasıydı nihayetinde. Merakımı gıdıklayan bir videoyla açıldı oyun, tarikat üyesi gibi görünen biri, gariban bir Afrikalıya garip bir şeyler enjekte ediyor. Az çok tahmin ediyorum tabii ki ama 'dur bakalım' diyorum, RE'de hiçbir şey göründüğü gibi değildir. Oyun başlıyor ve Chris tüm karizması ve kaslarıyla ortama giriş yapıyor. "Bir zamanlar insan gibi insandın Chris, neden streoid kullandın?" demek istiyorum ama neyse… Kontroller bize geçtiği anda biraz ağır gibi geliyor kahramanımız. Elbette ki yaptığı spor ona yaramış ama hantallaşmış işte. Ayrıca görüş açısı da biraz daralmış. Tahmin ediyorum ki tüm bunlar birer tercih. Düşmanlarla kapışırken bu iki nedenden dolayı fevkalade panik yapıyorsunuz. Bu da oyunun üzerinizde yarattığı gerilimi artırıyor. Oyunun geçtiği Kijuju sokaklarında dolanmaya başladığınızda keskin bir huzursuzluk kaplıyor içinizi. Grafikler, sesler, karakter modellemeleri hepsi bir olmuş, "şu ekrana bakan patatesi püre yapalım" dercesine sizi germeye çalışıyor. Daha çatışma ortamına girmeden Kijuju'nun yerlileri sizi öyle korkunç gözlerle süzüyor ki "tamam baba, boşver operasyonu falan, gidelim Safari yapalım" diyesiniz geliyor.



Doyamadın kötülüğe.

KUSMALI ÜÇÜNCÜ KİŞİ AKSİYON

Oyunun kontrol şeması RE4'le birebir aynı. Bir nişan, bir de ateş tuşunuz var ve ateş ederken hareket edemiyorsunuz. Bu kimileri için kötü bir özellik ama gerilimi yükselttiği kesin. Düşman tipleri yine RE4'teki Ganadolara benziyor ancak bu kez önceki oyundaki virüsün geliştirilmiş bir tipiyle karşı karşıyayız. Hatırlayacak olursanız, Las Plagas yemiş insanlar, insanlıktan daha geç çıkıyordu. RE5'te Las Plagas 2 ve 3'le tanışıyoruz. Eskiden enjektörle yumurta olarak bırakılan bu parazit, bu kez kanlı canlı bir şekilde ağızdan içeriye bırakılıyor. Paraziti yutan zavallı kurban anında kendinden geçiyor ve başkasının kontrolü altında sağa sola saldırmaya başlıyor. Yaratıklar inanılmaz iyi modellenmiş. Sizi kaptıkları anda öyle bir saldırıyorlar ki adeta ağız kokularını duyuyorsunuz. Bu konuda daha fazla konuşmak istemiyorum ancak zaman zaman (bedenleri yırtılınca) öyle bir şey yapıyorlar ki stres ve gerilimden boncuk boncuk terliyorsunuz.

RE5, çıktığı sene yılın oyunu seçilen RE4'ün beğenilen tüm noktalarını yeni nesle uyarlayan taş gibi bir aksiyon oyunu. Eski taktiklerle korkutmayı bırakmış, oyuncuyu geren yeni unsurlar bulmuş kendine. Ayrıca yağ gibi akan bir konu anlatımı var. Eğer seriyi başından beri takip ediyorsanız, oyunu kesinlikle soluksuz bir şekilde oynayacaksınız. RE5'in elimizdeki versiyonu 3 bölümü oynamamıza izin veriyordu. Tek oturuşta bitirdim. Cipin üzerinde beni motorla takip eden Plagas yemiş düşmanlardan kaçtım, bir hovercraft'ın üzerinde düşmanlarla kapıştım ve en sonunda bir geminin üzerinde buldum kendimi. Bu noktayı size kesinlikle anlatmayacağım. Sadece şunu söyleyeyim: Oyun çıkana kadar nasıl sabredeceğim şimdi ben?!

KISACA

Tür: Aksiyon
Dağıtım: Capcom
Platform: PS3, Xbox 360
Çıkış Tarihi: 13 Mart
Web Sitesi: www.residentevil.com

çalışıyor. > PS2'ye suni teneffüs: WipeOut Pulse gazi konsola da çıkabilir. > I am Alive'ın daha işi varmış ki yapımcılar oyunu bir kez daha ertelediler. Oyun 2009 Nisan ile 2010 arası bir tarihte çıkacak. >>



Bunları da bir alan çıkar elbet...

DAHA FAZLA OYUN, DAHA AZ FİLM

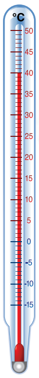
Oyun medyalarının DVD ve Blu-ray filmlerden daha fazla sattığı resmileşti. 2008 yılında oyun satışları %20 kadar artarak 32 milyar dolarlık bir hasılat getirdi. Araştırmayı yapan firma GfK'ye göre bu başarıda aslan payı Wii'ye ait. Oyunlar göklerde uçadursun, zavallı filmler %6 oranında düşerek yapımcılara 29 milyar dolar kazandırdı. Artık ufaktan ünlü yönetmenleri de oyun çekerken görebiliriz. Daha da uçuğu sinemalara gelen oyunlar olurdu herhalde…



OYUNCULARIN AHINI ALMAYACAKTIN!

Biz çok söyledik. "Yapma!" dedik, "etme" dedik, "yolun yol değil" dedik, "vurdurmayın oradan" dedik. Dedik, dedik ama dinletemedik. Oyun dünyasına adeta yapışan Uwe Boll'un üzerine bir böcek ilacı sıkmadığımız kaldı ama maalesef o bir şekilde çekti filmlerini. Ama sanıyoruz ki cevabını bu kez aldı. Daha önce birçok kez, dünyanın en kötü filmlerine verilen Altın Ahududu Ödülü'ne (Razzie olarak da bilinir) layık görülen zat-ı muhterem, her sene bir şekilde ödülün bu adama gitmesinden bıkan jürinin de desteğiyle yaşam boyu ahududu ödülüne layık görüldü. BloodRayne, House of the Dead, Postal ve Alone in the Dark gibi filmleriyle *En Kötü Kariyer* ünvanını da ayrıca eline geçirmiş oldu. Boll'un en son filmi olan Dungeon Siege de Razzie ödülüne tamı tamına beş dalda aday oldu. En kötü film, en kötü yardımcı kadın ve erkek oyuncu, yönetmen ve en kötü senaryo… Film 60 milyon dolara mal olmuş ama gişede sadece 5 milyon dolar hasılat elde edebilmişti. Bir de demez mi üzerine "daha DVD satışları var" diye… Neden gitmiyorsun uzaklara, neden?

40drc ATEŞ





Gears of War'u beyaz perdeye taşımak isteyen Die Hard 4.0'ın yönetmeni Len Wiseman

"Üç adet büyük film yapmak istiyoruz. Senaryodaki tüm detayları ve karakterleri anlatabilecek kadar büyük bir üçleme. Ve en az Lord of the Rings kadar görkemli olacak bir üçleme..." (Len Wiseman'den bir Peter Jackson çıkar mı bilemeyiz ancak Cliff Blesinzsky'den Tolkien olmayacağı kesin.)



Microsoft Xbox departman direktörü Aaron Greenberg

"Şimdiki nesilde konsol yarışları sadece donanım özellikleriyle kazanılamayacak. Online ve yazılım geliştirmede yaratıcı olan taraf bu işi götürecek. Bunlar bizim DNA'mızda yazılı olan şeyler ve tam da bu yüzden konsol savaşlarını kendi sahamızda oynuyoruz." (DNA'lara bakınca bir de üç kırmızı bir şey gördük biz?)

TOP 20 PC

Neredeyse geçen ayki listeyi koyacaktık. FM üçüncü ayına giriyor, Arthas'ın atağına rağmen.



1 Football Manager
Sega
Koltuğunu sıcak bulan FM'nin kalkmaya niyeti yok gibi pek.

	Oyun	Firma	Durum
02	World of Warcraft: Wrath of Lich King	Blizzard	Yükseldi ▲
03	Command and Conquer: Red Alert 3	EA	Değişmedi –
04	The Sims 2: Double Deluxe	EA	Yükseldi ▲
05	Call of Duty: World at War	Activision	Düştü ▼
06	Fallout 3	Bethesda	Değişmedi –
07	Grand Theft Auto IV	Rockstar	Düştü ▼
08	Spore	EA	Düştü ▼
09	Left 4 Dead	EA	Değişmedi –
10	World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard	Yükseldi ▲
11	The Sims 2: Apartment Life	EA	Değişmedi –
12	The Lord of the Rings: Conquest	EA	Yeni ★
13	Far Cry 2	Ubisoft	Düştü ▼
14	Mirror's Edge	EA	Yeni ★
15	Tomb Raider Underworld	Eidos	Düştü ▼
16	Warhammer 40.000: Dawn of War Complete	THQ	Yeni ★
17	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Düştü ▼
18	Crysis Warhead	EA	Yeni ★
19	X3: Terran Conflict	Deep Silver	Yeni ★
20	Crysis	EA	Yeni (yani..) ★

>> > Riddick: Dark Arena 20 saatlik bir oyun süresine sahip olacakmış. > Age of Conan'ın Xbox 360 versiyonu yolda. > Harmonix'in aklında bir Amplitude 2 çıkarmak var.

1- O kan nasıl olur da arkadaki sütuna sıçrar anlamadım. Bu tam Dexter'a göre bir iş.

2- Oyunun demosunda maalesef göremediğimiz bir motosiklet sahnesi.







ŞCR / Platinum

Açıkçası firmanın henüz pek bir numarasını göremedik. Ancak firmanın halihazırda yapım aşamasında olan iki oyunu daha var.

Infinite Space (2009)
Nintendo DS için tasarlanan oyun bir uzay simülasyonu. Kendi gemilerinizi tasarlayıp uzayda savaşıyorsunuz.

Bayonetta (2009)
İlginç bir hikâyeye ve tuhaf bir oynanışa sahip olan Bayonetta, Devil May Cry'ı çağrıştırıyor. Hani biraz da ilk DMC'nin o esprili havasını taşıyor.

MAD WORLD

MARIO, KAPAT GÖZLERİNİ. BU OYUN SANA GÖRE DEĞİL

-MERT HAKKI BİNGÖL

Resident Evil hayranlarının çok yakından tanıdığı bir isim olan Shinji Mikami, *Okami* gibi oyunları yaratanların Konami'den ayrılarak kurduğu Platinum Games'de yerini aldığında hepimiz ondan değişik bir iş beklemeye başlamıştık. Çünkü yeni firması hem bağımsızdı, hem de "tuhaflıklara", yeniliklere son derece açıktı. Ama bu kadarını hiçbirimiz tahmin etmiyorduk.

Gri tonların bile olmadığı, tamamen siyah beyaz bir oyun olan Mad World, ekranda beliren "CRAASH, SCREEE" gibi efektlerle de birleşince oyuncuya sanki bir çizgi roman sayfalarında dolaşıyormuş hissi veren bir aksiyon oyunu. Evet, renksiz ama aslında üç renk var oyunda: Siyah, beyaz ve kırmızı. Kahramanımız Super Mario olmadığı için, kullanılan kırmızı renk kostümü değil, çok yaratıcı yöntemler kullanarak kelimenin tam anlamıyla katlettiğimiz insanların kanını temsil ediyor. Oyun boyunca o kadar çok kan görüyoruz ki, insan bazen Mad World'ün siyah beyaz olduğunu unutuveriyor.



Mad World aslında oyun salonlarından aşina olduğumuz *Final Fight* tarzı dövüş oyunlarından biri. Yaptığımız şey belli, önümüze çıkan rakipleri bir güzel pataklayıp ilerlemek ama oyundaki vahşet düzeyi öyle bir abartılmış ki sıradan arcade'lerle kıyaslanacak gibi değil.

Elimdeki bu demo sürümünde, senaryo ya da karakter derinliğine dair bir ipucuna rastlamadım. Muhtemelen oyun çıktığında da arcade'e yakın bir oyun stili koyacak önümüze. Kontroller bana yoğun bir şekilde *No More Heroes'u* hatırlattı. A tuşuna basarak seri yumruk atma, kumandayla yapılan özel hareketlerle gerçekleştirilen "finish him"ler, hep NMH'deki kumanda sistemini anımsatıyor. Ancak bu benzerlikler anımsatmaktan öteye gitmiyor çünkü Mad World kesinlikle bir taklit değil. Tam tersine çok özgün kontrolleri, atmosferi ve grafikleri olan bir oyun.

Yazının devamını midesi kaldıramayanlar olabilir, uyarmadı demeyin. Yolda bulduğunuz araba lastiğini rakibinizin kafasından geçirdiniz, adam sıkıştı kaldı. O sırada yol kenarındaki trafik levhası gözünüze çarptı. Levhayı olduğu gibi söktünüz ve lastiğe sıkışmış adamın kafasına kumandayı saplama hareketi yaparcasına sallayarak, saplayıverdiniz. Manyağa bağladınız ya, tüm bunlar kesmedi. Adamı bir de havaya kaldırıp duvarda saplı duran kazıklara yine kumandayı sallayarak geçirmeye başladınız. Bir, iki, üç derken adam parça parça olarak duvarda can verdi. Etraf kıpkırmızı tabii. ***Tamam, şimdi gözlerinizi açabilirsiniz.***

KARA FİLM TADI

Oyundaki mekân ve objelerle sürekli bir etkileşim içindesiniz. Örneğin üzerinize gelen adamlara kasa fırlatabilir, yakasından tuttuğunuz adamı duvardaki elektrik kaçağına ya da yanmakta olan bir varile fırlatarak cayır cayır yanmasını izleyebilirsiniz. Hâlâ kesmedi mi? E o zaman buyrun, rakibinizi kazığa oturtun. Ciddiyim, bayağı bayağı adamı havaya kaldırıp sonra da dev gibi kazığa oturtabilirsiniz. Üstelik tüm bu hareketleri ve sayamadığım daha onlarcasını kumandanın hareket algılama özelliklerini kullanarak yapıyorsunuz. Sopayla insanları duvardaki dev darta yapıştırdığımız "Human Dart" gibi bölümleri de düşündüğümüzde oyundan sıkılmaya gerçekten fırsat kalmıyor.

Oyunda kullanılabilecek bıçak, çivili beyzbol sopası gibi farklı silahlar da var ama bence yine de en güzel silah sağ kolunuzda her zaman takılı bulunan "elektrikli testere". B tuşuna basarak istediğiniz zaman kullanabildiğiniz bu testereyle rakibinizi kumandayı hangi yöne savurduğunuza bağlı olarak yukarıdan aşağıya, efendime söyleyeyim soldan sağa iki parçaya bölmeniz işten bile değil. Ya da bin bir işkenceden geçirdiğiniz adama son hareketi karnına elektrikli testereyi saplayarak da yapabilirsiniz, konuşturun efendim yaratıcılığınızı.

Mad World, bir Nintendo konsolunda görmeye alışık olmadığımız düzeyde vahşet içeriyor. Oyun gelecek ay piyasaya çıktığında sanıyorum ki 18 yaş sınırına takılacaktır. Ancak hem görsel anlamda sunduğu özgün tarz, hem kumanda etmedeki kolaylık, hem de barındırdığı o "vahşi mizah" bu oyunu yetişkinler için vazgeçilmez kılmaya yetecek. Sabırsızlıkla bekliyorum.

KISACA

Tür: Aksiyon
Dağıtım: Sega
Platform: Wii
Çıkış Tarihi: Mart 2009
Web Sitesi: www.sega.com/madworld/





2008'DE ANLAM ARAYIŞLARI

2008: BİR DÜNYA MACERASI -K. MEHMET KENTEL

Birçok farklı tarih var çizgisini takip ettiğimiz. Oyungezer'in kendi tarihi var bir yanda, zaman zaman bizi sevindiren, kimi zaman üzen; bu tarih oyunların tarih çizgisiyle göbekten bağlı, ön incelemesini yazdığımız oyunların çıkmasını, çıkan oyunlara inceleme yazmayı, incelemesini yazdığımız oyunların devamını bekliyoruz. Bir yandan dünyada olup biteni, *büyük tarih*i ya da *Tarih-1*'i farklı farklı algılayışlarımız, kişisel pencerelerimizden yorumlayışımız var. "Büyük" insanların kafalarında planladıkları, sokaklarda yaşananlar, her şey birbirine giriyor, Anlam Arayışları bir senenin daha hesabını kapatıyor.

Dünya, ABD'nin stand-up gösterisiyle demokrasi oyunu arasındaki 2008 seçimlerinde siyah bir adayın başkan seçildiğini gördü. Bush'un her türlü politikasından nefret eden birçokları için bu bir umut kaynağı olsa da, Obama'nın neyi gerçekten değiştireceği konusundaki şüpheler bakiydi. Bu arada *Burnout Paradise*'ın da içinde bulunduğu 18 oyunda Obama reklamlarının görülmesi, yeni başkanlık döneminde oyunların günah keçisi olma durumunun azalacağı şeklinde yorumlandı. Günah keçisi olmamanın alternatifinin oyunların siyasi/ticari reklamlarla dolduruluyor olmasından rahatsız olan bir grup oyuncu ise başka bir dünyanın hayalini kurmaya devam etti.

2007'de Amerika'da başlayan Mortgage krizinin etkilerini 2008 dünyası küresel bir finansal krizle yaşamaya başladı. Tüm dünyada ekonomiler gerileme dönemine girerken, yüz binlerce işçi işini kaybederken ve milyarlarca insanın yaşam standartları düşerken, oyun sektörünün krize dayanıklı bir sektör olduğu yorumları yapılıyordu. Genel tablo gerçekten de sene sonuna kadar kötüleşmedi, oyun sektörü büyümeye devam etti, fakat yakından bakıldığında birçok projenin iptal edildiği, birçok şirketin toplu işten çıkarmalara başladığı görüldü. 2009'un oyun sektörü açısından çok daha zorlu geçmesi beklenirken, büyük holdinglerin harcanabilir kabul ettiği oyun dergiciliği de krizden nasibini aldı, tüm dünyadaki EGM'lerle beraber Türkiye EGM de yayın hayatının sonuna geldi. Arkadaşlarımıza geçmiş olsun diyoruz.

"BÜYÜK YASAKLAYALIM SENEYE DE GİYERLER"

Türkiye'de 2008 yine yasaklamalarla ve özgür seslerin engellenmesiyle geçti. Bir seneden uzun bir süredir kapalı olan Youtube'a, 2008'de GoogleGroups, GoogleVideos, Wordpress, Blogspot gibi insanların seslerini duyurabilmek için kullandığı çeşitli mecralar eklendi. Bu yasaklamaların kimisinin sebebi büyük holdinglerin kartellerine sahip çıkma dürtüsüydü, kimisi de yasakçı zihniyetin kendi resmi görüşünün dışında hiçbir şey duymak istememesinden kaynaklandı. Yasakçı zihniyetin mahkemeleri harıl harıl yasaklamaya çalışırken, yasakçı zihniyetin copları da 1 Mayıs'ta insanların kafasına iniyordu. Sene bittiği sıralarda *Knight Online*'ın yasaklandığı haberi geldi, faili krizin etkilerini online oyunlardan vergi alarak azaltmaya karar veren Maliye Bakanlığıydı.

FarCry 2 müthiş görselliğiyle Afrika'yı belki de ilk kez oyuncuların gündemine soktuğu sıralarda, "Ruanda İçin Uluslararası Suçlar Mahkemesi" Théoneste Bagosora ve 2 başka yüksek rütbeli Ruanda subayına soykırımın da dahil olduğu bir dizi suç için ömür boyu hapis cezası verdi. Bu arada dünyanın başka bir köşesinde, Türkiye'de, bir grup insan (şu an 30 bin) kardeşleri kabul ettiği bir başka grup insandan, çekmiş oldukları acılar görmezden gelindiği için özür diliyordu (www.ozurdiliyoruz.com). Savcılar kendilerinden bekleneni yapıyor, özür dilemenin Türklüğe hakaret olduğu iddiasıyla imzacılara dava açıyordu. Aynı senenin içinde Kanada Başbakanı "Kanada'nın İlk Milletleri" olan yerlilerden ayrımcı okul sistemi, Avustralya Başbakanı ise Aborjinlerden zorlu göç ettirme ve çeşitli ayrımcılıklar yüzünden, temsil ettikleri devlet geleneği adına özür diliyordu.

Oyun sektörü Ortadoğu sahnesine bu kez Snake'i yollarken ve *MGS 4* bir savaş ağıdı yakarak sonlanırken, İsrail Gazze'ye önce havadan, sonra da kara ordularıyla saldırıyor, kıyımlarına bir yenisini ekliyordu. Tüm dünya sokakları bu kıyıma karşı ayaklanmışken, bazıları bulanık sulardan cesaret bularak hastalıklı zihinlerini Yahudilere karşı ırkçılık yapmak için çalıştırıyordu. Oysa bir isyanın nasıl olabileceğini, 16 yaşındaki arkadaşları öldürülen Yunan gençleri ve onlara destek veren bir halk, Yunanistan'ın ve insanlarının asla unutamayacağı bir ayaklanmayla gösteriyordu. Bir isyan bayrağı da IBM'in Türkiye çalışanlarından geliyor, işyeri grevlerine *Second Life* oyununda yaptıkları eylemleri de ekliyorlardı.





Iraklıların kafasına attığı bombalarla ilk diyalog girişimini başlatan Texaslı Bush'tu, cevap ise kendisine ayakkabı fırlatan Iraklı bir gazeteciden geldi.

2008, "Avrupa Kültürlerarası Diyalog" yılı olarak belirlenmişti ama kültürlerarası diyalogların en ilgincine Avrupalı olmayan iki insan imza attı. Iraklıların kafasına attığı bombalarla ilk diyalog girişimini başlatan Texaslı Bush'tu, cevapsa kendisine ayakkabı fırlatan Iraklı bir gazeteciden geldi. Bütün dünyada olduğu gibi oyuncular arasında da çok konuşulan bu anın oyunu da yapıldı (play.sockandawe.com). 2008 ayrıca *Dünya Patates Yılı*'ydı, oysa Türkiye'de toprağın altında bitenler patates değil, hepsini oyunlardan çok iyi tanıdığımız el bombaları, LAW silahları ve G3 mermileriydi...

2009 şüphesiz çok daha iyi olacaktı, kürenin bile yanakları heyecandan al al olmuştu...



ŞCR / Insomniac Games

Sony'ye ve PlayStation'a hep sadık kalan Insomniac, Kaliforniyalı bağımsız bir geliştirici.

Resistance: Fall of Man (2006)

Insomniac için olduğu kadar Sony için de çok önemliydi Resistance, PS3'ün ilklerindendi.

Ratchet & Clank (2002)

PlayStation 2'nin gizli kahramanları, bir daha çıkmamak üzere hayatımıza girdi.

Eat Lead
The Return Of Matt Hazard

MATT'IN YOLUNA ÇIKAN HERKES KURŞUNU YER! (Dİ Mİ MATT?)

-YİĞİTCAN ERDOĞAN



Duck Amuck ismi aklınıza bir şey getiriyor mu? Muhtemelen getirmiyor. Bırakın çizgi filmleri orijinal isimleriyle okumayı, hatta bırakın çevirileriyle okumayı, tüm *Looney Tunes* çizgi filmlerini *Sevimli Kahramanlar* ismi altında izlemiş bir nesiliz biz. Ama Duck Amuck önemli, hem konu açısından, hem fikir açısından... Hem de Eat Lead'le olan bağlantısı açısından. Hatırlayacaksınız eminim, Duck Amuck'un konusu çok özgün bir şekilde Daffy Duck'ın ilk başta görünmeyen bir çizerle devamlı çatışması üzerine ilerliyordu. Daffy çizere çıkıştıkça, çizer bir şeyleri silip tekrar çizerek Daffy'ye tacizlerini artırıyordu. En sonunda Daffy tamamen çileden çıkınca bir kapı çiziyor, o kapıyı Daffy'nin suratına kapatıyordu ve çizgi filmin sonunda çizerin Bugs Bunny olduğunu görüyorduk. Eat Lead'in Duck Amuck'la alâkası karakterlerde veya görüntüde değil, işte bu fikirde. Eat Lead'in amacı Duck Amuck'la aynı yani: Özgünlük, çarpıcılık ve çok affedersiniz ama öküz gibi eğlence.



Eat Lead, kurgusal bir oyun karakteri olan Matt Hazard'ın hikâyesini konu alıyor. Matt Hazard, aynı gerçek-kurgusal oyun karakteri kuzeni Duke gibi 8-bit günlerden silahlı bir platform oyunu olarak başlıyor hayatına. Sonra *Matt Hazard 3D* gibi oyunlarla daha geniş kitlelere sesini duyuruyor. *You Can Only Live 1317 Times* gibi oyunlarla ününü daha da artırıp farklı düşmanlar ve farklı mekânlarla tanışırken birden bir şeyler oluyor kahramanımıza. Matt'le çarpışmaya niyetli düşmanlar azalıyor, Matt formdan düşüyor ve *Haz-Matt Carts* gibi oyunlarla muhatap olmak zorunda kalıyor. Sevgilisi "her oyunda olması gereken taş kız" onu terk ediyor, ilk oyunda yendiği "eski tip kötü adam" geri gelip onu eziyor... Matt için tek bir şeyin bile iyi gitmediği bir anda Wally Wellesley adlı oyun şirketinin yöneticisi Matt Hazard lisansını satın alıp 13. oyununda, yedi senelik bu kötü-adam-öldürme orucunu bozması için bir fırsat veriyor Matt'e. Tabii ki bu 13. oyun, tahmin edebileceğiniz gibi, elimizdeki Eat Lead.

HAAAAVE YOU MET MATT?

Aslında oyuna yanlış yaklaşıyorum, gayet mekanik bir şekilde anlatıyorum hikâyesini. Bu yanlış çünkü Wally'nin lisansı alma sebebi ve o lisansla yaptıkları, oyunun bu yapılanlar üzerinden çıkardığı eğlence tamamen farklı bir yaklaşım gerektiriyor. Wally, aslen çocukken tüm oyunlarda birinci olan fakat Matt Hazard serisi söz konusu olduğunda bırakın başarılı olmayı, ölmemeyi bile başaramayan biri ve bu Matt Hazard oyununu yapmasının tek sebebi de Matt'e işkence çektirmek. Bunu başarmak için de Matt oyunda ilerledikçe oyunu değiştiriyor, düşmanlar azaldıkça yenilerini ortaya çıkartıyor, bazen Matt'in başarılı olmasını bekliyor, bazen ona bile sabrı yetmiyor, zorlaştırmak için koşulları zırt pırt değiştiriyor; aynı Duck Amuck'taki Bugs gibi. Bu arada Matt'in oyun tarihinin en meşhur birkaç oyunuyla (*House of the Dead, Duke Nukem, Outlaws* vb.) aynı temayı paylaşan 12 oyunluk geçmişi komik bir şekilde anlatılıyor. Tıpkı karşımıza çıkan tüm düşmanların ve bölümlerin içeriğine saklanan muziplikler gibi. Tüm bunlara eklemem gereken son bir şey daha var; seslendirmeler. Matt'i *Arrested Development*'ta Gob'u oynayan Will Arnett, Wally'yi ise *How I Met Your Mother*'dan hastası olduğumuz Neil Patrick Harris (Barney) seslendiriyor. Böylece, üstte bahsettiğim "öküz gibi eğlence" durumu birazcık daha keskinleşiyor.

Bu saydığım fikir dışında Eat Lead klasik bir aksiyon oyunu. Bir siper alma sistemi ve sağlam vuruş hisssi var evet. Ama neyse ki tek sahip olduğu şey bu değil. Eat Lead oyun dünyasının çok fazla denemediği *self-parody* alanına girmeye niyetli bir oyun. Ve ödünç aldığı fikri doğru düzgün uygularsa, seneler sonra oyundaki siper sistemini hatırlamamız mümkün bile değil.

Kısaca

Tür: Aksiyon
Yayıncı: D3 Publisher
Çıkış Tarihi: 2009 Baharı
Platform: PS3, Xbox 360
Site: www.weaponofmattdestruction.com









BU ŞİRİN SURATTAN KORKUNÇ BİR MAHKUM ÇIKAR MI?

Son zamanlarda video oyunlarını temel alan filmler üçer beşer duyurulur oldu. Halo'lar, Warcraft'lar, Bioshock'lar derken aralarında bir de *The Suffering*'i gördük. Hatırlarsanız hapishane ortamı yeterince korkunç değilmiş gibi bir de başımıza tuhaf yaratıkları ve korkunç bir geçmişi musallat etmişti Midway oyunu yaparken… Karısını ve iki çocuğunu kestiği için idama mahkum edilen Torque'un başına gelmedik kalmıyordu. Filmin yönetmeni Marcus Adams beyaz ve korkunç suratlı Torque rolü için, siyahi ve şirin suratlı Chiwetel Ejiofor'ı neden seçti bilinmez ama genellikle iyi adamı oynayan, kötü adam olsa bile komik kötülerden olan aktörün bu role kendini vereceğine inanıyoruz.

KATİL OYUNCU ÇIKTI (YİNE)!



Oyunlar o kadar kötü, o kadar şeytani ki insanların, diğer insanları öldürmesine sebebiyet veriyor. Bundan sonra hiçbirimiz oyun oynamıyoruz. Oynamayacağız. Ya birini öldürürsek? Bakınız Portland'da 9 kişiye ateş açan Erik Ayala, bunlardan ikisini öldürmüş, kalan yedi kişiyi de yaralamış. Erik'in oynadığı oyunlar bile belliymiş: Left 4 Dead ve Resistance! Sakın ha! Sakın kötü giden ekonomik dinamiklere, bu dinamiklerin bireysel ahlâk ve toplumsal ruh halini bozmasına, sorumsuzca ve canice yayılan popüler kültürün güruhların psikolojisini altüst etmesine suç bulmayın. Tüm suçlu oyunlardır. Rockstar duy bizi. Yapma GTA falan. Hele Gabe Newell… Yapmasanıza abicim Left 4 Dead gibi iğrençlikler. Ne o öyle kan gövdeyi götürüyor. Oh ne güzel Vadi izliyor, Uğur Işılak dinliyorduk biz.
Rahatsız etmeyin bizi…

"KALABALIK OTOBÜSTE OGZ OKUMANIN" 5 YOLU

Oyungezer'in her yolculuğu başka bir maceraya gebe



1 Şayet ayaktaysanız ve aracın içi kalabalıksa kendi boşluğunuzu yaratmak durumundasınız. Ama orta kapının karşısındaki pencereler her zaman idealdir. Hele ki bir de pencereye yaslandınız mı sizden iyisi yok.



2 Sıkışık bir ortamda ayakta duruyorken alakalı olsun ya da olmasın birileri omzunuzun üzerinden dergiye bakacaktır. Olsun, baksın. Belki beğenir ve satışımız artar. Ancak bu tip durumlara kıllanıyorsanız OGZ melee +1 vermektedir (hayır goyun, 'meee' değil).



3 Ayaktayken tek elinizle tutunmak zorundasınız. O nedenle yazıları daha yavaş okuyun. Maazallah sayfa çevirmek için elinizi bırakırsanız " oyunlar yüzünden bir insan daha sakatlandı" başlıklı habere konu olabilirsiniz.



4 Dergi yere düşerse almaya kalkmayın. Yenisini alın. Ya da alın yerdekini ama yakınlarınızda yaşlı teyze ya da amca olmasın. Çarpar düşürürsünüz, sonu iyi olmaz. Dolaylı da olsa kimseyi sakatlamak istemiyoruz.



5 Oturuyorsanız kafanızı her şekilde dergiye gömebilirsiniz. Kimseye yer vermek istemiyorsanız kafanızı dergiye gömebilirsiniz. Ama bizim okurumuz asla öyle şeyler yapmaz. OGZ okuru yardımseverdir.

GÖZÜMÜZ YOLLARDA KALDI

Biz bunları istiyoruz



1 BRÜTAL LEGEND

SAKIN BİR YANLIŞ YAPMA

Hayatınızda her şey iyi giderken bile strese girer misiniz? Ya da çok beklediğiniz bir şey olmayacak gibi olursa… Tamam saçma bir giriş oldu ama bu oyun çıkmayacak diye o kadar korkuyoruz ki… Tim Schafer'in ve Jack Black'in verdiği onca gazdan, muhteşem müzikler ve sinematiklerden, Rob Halford ve Ronnie James Dio'dan sonra şayet Double Fine bir sürpriz yaparsa, bir daha asla yüzüne bakmayız. Oyun fantastik bir Heavy Metal evreninde geçiyor ve açık uçlu bir oyun olarak tasarlanıyor. Yani geniş bir haritada istediğiniz aracı kullanarak ilerleme özgürlüğüne sahip olacaksınız.
Oyunun resmi sitesini ziyaret ettiniz mi bilmiyoruz ama edin. Electric Eye ve Hellion ile açılan kaç tane oyun var ki? Ah bir de PC versiyonu açıklansa…

Resmi Çıkış Tarihi: 2009 içinde
Bize göre: Son çeyrekten önce çıkması imkânsız.

PS3 360



2 PROTOTYPE

BU KEZ BÖLÜM SONU CANAVARI BİZİZ

Çoğu zaman ikrah ederiz bölüm sonu canavarlarından. Adam gibi vuramazsınız, çoğu kez kaçmak zorundasınızdır, deli gibi silahları vardır ve bunları sizin üzerinizde kullanmaktan asla çekinmezler. Fakat yeter! Durdurulamaz güç olma sırası nihayet bizde. Kahramanımızın yapamadığı şey hemen hemen yok gibi. Uçmak, binaları devirmek, şekil değiştirmek, araçları çalmak ve daha tonla şey… Prototype'ın izlediğimiz videolarında hiçbir şey kahramanımızın karşısında duramıyordu. Biraz da yapay zekâ küfretsin, değil mi ama?

Resmi Çıkış Tarihi: 2009'un ikinci çeyreği
Bize göre: Videolarda gördüklerimizden sonra gecikeceğini düşünmüyoruz.

PC PS3 360



3 COMPANY OF HEROES: TALES OF VALOR

TADI DAMAĞIMIZDA KALMIŞTI

Ne kadar oynarsanız oynayın, doyamadığınız oyunlar vardır ya, CoH da bu oyunlardan biri işte. Bir de yeni paketin içinde büyük bir ana senaryo yerine üç kısa senaryo, üç yeni çok oyunculu mod, yine çok oyunculu modlar için yeni birimler, yeni skirmish haritaları ve daha fazlası olacağını bildiğiniz zaman iyice sabırsızlanıyorsunuz. Grafikler yine korkunç güzellikte görünüyor, oynanışınsa yine CoH kalitesinde olacağına eminiz. Relic, tek kişilik senaryonun yine son derece dramatik bir şekilde anlatılacağını da belirtiyor.

Resmi Çıkış Tarihi: 14 Nisan 2009
Bize göre: Tarih tamamdır. Gecikmesi için hiçbir neden yok.

PC

OYUNEZER!

SOKAKTA DÖVÜŞMEYİN LAYNN!!! ERKEKSENİZ RİNGE ÇIKIN!

Tahmin edin bakalım bu aralar dergide en çok ne oynanıyor? Bilemediniz mi? Çevirin bir kapağa bakın bakalım ne var? Evet bildiniz… *Ryu ile Ken Şubat Tatilinde* oynuyoruz bu ara boyuna. Görünen o ki bir süre başka bir şey de oynanmayacak. Üstelik öyle bir iki kişi değil, bütün ofis. Kızlar sevmez derler hani ama o da yalan, Damla da Serpil de Street Fighter'ın başında. Ha bir tek Kaan var oynamayan. İlk günden beri sadece oyunun anlamsızlığından dem vurma görevini üstlendi o.

ŞURUU.. NE?

Beni sorarsanız ben oynamaya debeleniyorum sadece. Ben ne anlarım *Ryu ile Ken Şubat Tatilinde*'den? Ömrüm atari salonlarında geçti, bir kez elimi sürdüysem namerdim. Yani bir insan çocukluğunda yüz kere atari salonuna gidip de bir kere olsun *Ryu ile Ken Şubat Tatilinde* oynamaz mı? O benim işte. Niye oynayayım ki? Dünyanın en anlamsız oyunu değil midir bu? El kadar bir arena, pata küte vur birbirine. Aduuket! Şuuuruuken! Aduuket! Şuuruuken! Aduuket! Şuuuruuken! Bu ne be! Ne amacı var ne bir şey. Atari salonu ilerlemeli bin tane oyun dolu, bunlar aynı yerde dövüşüp duruyor. Oynayana da kıl olurdum zaten. Yeni güzel oyun gelmiş atari salonuna, içinde konuşma falan var, müzikleri var güzel, oynamaya çalışıyorsun ama salondaki makinelerin yüzde sekseninden aynı ses geliyor. Aduuket! Şuuuruuken! Aduuket! Şuuuruuken! Aduuket! Şuuruuken! Başka oyun bilmez misiniz kardeşim? Delirirdim valla, Haggar'ımı alıp şu Ryu'nun Ken'in kemiklerini kırıkırıveresim, Mack the Knife'la girişip dilim dilim edesim, Cadillac'ların altına atasım gelirdi.

Ama oynuyorum şimdi. Sevdiğimden mi? Ne alakası var. Bütün ofis oynayıp eğleniyor, ben bir kenarda kös kös oturayım mı? Ben de eğlenmek istiyorum, ben de sosyalleşmek istiyorum. Ama oynarken de acı çekiyorum. Oynanabilecek bin tane güzel dövüş oyunu var. Bundan bin kere güzel hepsi. Arada kanlarına gireyim diyorum, iki el *Virtua Fighter* oynayalım mı, ne zamandır *Fight Night* oynamadık yahu diye atlıyorum ortaya, hepsi boş boş bakıyorlar bana. Yav vallahi daha güzeller, daha anlamlılar ya.

Bir de sanki dünyanın en pata küte, en yüzeysel oyunu değilmiş bu gibi muhabbetini yapmıyorlar mı? Hikâyesi varmış oyunun da, o onun hocasıymış, Sagat'ı Ryu yarmış küçükken, Dan'i bi halt becermiyo diye hocası kovmuş, Rufus Ken'e özeniyormuş. Şu karakter seçme ekranına girin de tiplere bir bakın, bunlardan hikâye mi çıkar be! Aşure bile olmaz bunlardan.

ALİ ŞUBAT TATİLİNDE

Ama bütün ofis *Ryu ile Ken Şubat Tatilinde* manyağı çıktı ya, ben ona yanıyorum. Oyun çıktığı gün Ankara'dan atladı geldi Ali. Üç gün çıkmadı ofisten, boyuna *Ryu ile Ken Şubat Tatilinde* oynadı. Oynamayı becerse içim yanmayacak. İnsan üç gün durmadan sopa yemek için 500km yol teper mi be? Hayır, yediği dayaklar etki etmiş olacak, durmadan "bu oyun çok derin" gibi manasız şeyler söyleyip duruyordu. Bir de Sinan var tabii, oynarken en çok gülen, yarılan, kolundan sürükleye sürükleyen bir şeyler gösteren o. Oturmuşum çalışıyorum efendi efendi, içerden önce kahkaha patlıyor sonra Sinan'ın bağırışı geliyor, "Tuğbeeek koş!" Hadi diyelim ki göstereceğin ilginç bi şey, Usain Bolt olsam, canhıraş koşsam ben o harekete yetişebilir miyim? Yok *Ryu ile Ken Şubat Tatilinde* oynaya oynaya beyni eridi hepsinin.

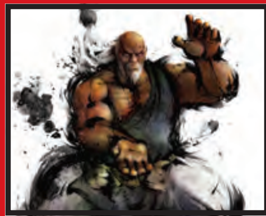
Hayır, bir de oyuna öyle karakterler eklemişler ki, sanki Capcom oyuncunun IQ seviyesi düşsün diye çabalıyor. O Rufus nedir kardeşim, Dan dediğiniz herif kimdir, böyle oyun karakteri mi olur? Pikachu'lu oyunu tercih ederim vallahi.

HEPİNİZ İDİOKRATSINIZ İŞTE

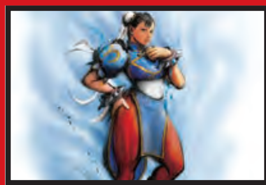
Şimdi ben ezdim ya *Ryu ile Ken Şubat Tatilinde*'yi. Görün bak, yarın bütün ofis ağız birliği edip "bu adam aduket çıkaramıyor, ömründe ultra çektiği görülmemiştir, o yüzden çamur attı. Becerse yere göğe koyamaz" diyecekler. Hiç ilgisi yok, hiç alakası yok. İstesem kralını oynarım, sevmediğimden kötü oynuyorum. Ben zekâ gerektiren oyun istiyorum. Yarın Idiocracy çağına girdiğimizde yerkürede oynanacak tek oyunu, bugünden oynamayacağım. Kaaaan! *Empire* yüklü mü sende hâlâ ya? Gel iki el oynayalım şunu da beyin damarlarımız açılsın.



Anam babam hiç mi mideniz bulanmadı bu karakteri yaratırken? Böyle dövüşçü mü olur? Ömrünüzde liposuction diye bir şey duymadınız mı siz?



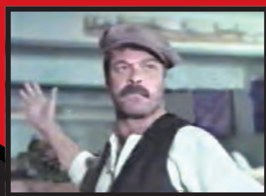
Ulan babalık, bütün bu işleri başımıza açan sensin. Bu aduketi, şurukenʼi uydurup çoluğu çocuğu başımıza saldın ya. Bir yakalayayım bak seni, nasıl giriyorum yanına gör.



Chun Liiiii! N'aptın sen kendine kızım! Şu oyunda göze hoş bir sen vardın, bu hal ne? O baldırlar ne? Steroid manyağı mı ettiler seni de? Vış vış vış vış başıma gelen…



İşte bu da yılın hatası. Kristin kızım zaten Clark'a 18 sezon boyunca kan kusturarak kanser ettin bizi, şimdi de kariyerinin en büyük hatasına yürüyorsun. Görmedin mi SF'de oynadıktan sonra Van Damme ne hallere geldi, görmedin mi oynayacağın karakterin baldırları neye benziyor?



İşte bana zevkle SF4 oynatacak tek karakter, Tatar Ramazan. Ultrası da *TAŞ KESİL* elbette. Feci dayak yemiş de olsan bile, çektin mi Taş Kesil'i perfect kazanıyorsun. Nasıl?

AYIN EZENİ



Tuğbek Ölek

Sırçadan yapılmış köşkünde ve bir eli Left4Dead 'de, bir eli LBP'de yaşayıp giden Tuğbek, arada bir tebdil-i kıyafet sokağa iner, sıradan oyunları oynar, metroya biner, pazardan üç tanesi 15 liraya tişört alır ve çocuklara leblebi tozu ısmarlar. O özel günlere ait izlenimlerini biriktirdiği Ezişname isimli bir çalışması da bulunmaktadır ancak toplumun henüz bu metinlerin tamamını birarada görmeye hazır olmadığına inanıyoruz ve sadece bazı kısımlarını OGZ aracılığıyla sevenlerine sunmayı tercih ediyoruz.



HECTOR ÇETENİN SİLAH TUTAN VE ÖLEN İLK ÜYESİYDİ -BERKANT AKARCAN

Kendimi bildim bileli, tema müziği hariç Godfather fikri mülküne mesafeli durmuşumdur. Filmlerdeki şiddet sahnelerinin abartısından mıdır, yoksa abartılı olmanın getirdiği sahtelik ve gülünçlük müdür sebep, bilmiyorum. Bir adamı vurmaya otuz kişi gidilir mi arkadaş? Hadi gittin, aynı adama yaklaşık iki dakika boyunca otuz tane makinalıyla hunharca sıkıp durmak niye? Biraz mantık yahu, biraz adam gibi hikâye anlatımı… Godfather kötü bir filmdi demiyorum elbette, gayet de tarihin en iyi filmlerinden birisiydi ama bazı konularda, özellikle de hikâye anlatımında eksikleri vardı.

Şimdi gelelim başka bir *karanlık işler* fikri mülküne; Mafia'ya. 2002'nin en iyi oyunlarından biriydi Mafia, özellikle de kusursuz hikâye anlatımıyla öne çıkıyordu. *GTA* klonu dendi, sözlük klonu dendi ama çok koymadı ona bunlar. Çünkü Mafia'nın iddialı olduğu tarafı oynanış değil hikâyeydi. Başınıza gelecekleri görmek için oynuyordunuz oyunu, eğlenceli ya da rahat oynanışı için değil. Şimdi aradan geçen yedi yıldan sonra Mafia geri dönüyor, üstüne ekleye ekleye, tepeleme şeker koyarak genişleye genişleye…

Korkmaya gerek yok, birçok devam oyununda olduğu gibi ekip komple değişmiş değil. İlk Mafia'nın yapımcıları ikinci oyunda da aynen yer alıyor. Gelişen ve değişense oyunun kendisi. Aslında öyle insanlık için büyük bir adım sayılacak değişiklikler yok ama artık her şey daha oturaklı ve bütünlüklü.

Öncelikle şehirden başlayalım. Bu sefer Lost Heaven'da değil, Clemente, Vinci ve Falconi ailelerinin hükmünün sürdüğü ve daha fazla güç için birbiriyle yarıştığı, Lost Heaven'ın iki katı büyüklüğündeki Empire City'deyiz. İlk oyunun üzerinden 15-20 yıl geçmiş, yani İkinci Dünya Savaşı'nın son zamanlarındayız (hikâyenin ilk oyunla bir bağlantısı yok ama ilk oyundaki birçok olaya ve karaktere referanslar olacak). Empire City'yse o dönemin New York'u esinlenerek tasarlanmış ama bana sorarsanız daha çok San Francisco'ya benziyor. "Empire City'e girdiğiniz andan itibaren orada olmanızı hedefliyoruz" diyor projenin yazarı ve yönetmeni Daniel Vevra ve ekliyor: "Bunu başarabilmek için binlerce doküman, fotoğraf, video, eşya ve bilumum kaynak topladık." Hatta orada olduğumuzu hissettirebilmek için çevre etkileşimini yüksek tutmaya gayret göstermişler. İçine girebildiğimiz çoğu evin ışıklarını yakıp söndürebiliyor, musluklarında ellerimizi yıkayabiliyoruz mesela. Etkileşim, oyunun gidişatında fark yaratacak ayrıntılar için de geçerli. Örneğin artık öldürdüğümüz herhangi birini herhangi bir arabamızın bagajına tıkayabiliyoruz. Deliler gibi suç işleyip kaçarken de araba radyosundan mevzuyla ilgili son dakika haberlerini duyabiliyoruz.



Bu arada araba demişken, onlarla ilgili bir yeniliğe de dikkat çekelim. Artık bir arabayı çalmak için yok "kilidi böyle açılıyormuş", yok "öğrenmemişim, tüh açamıyorum" gibi muhabbetler yerine her araba çalınabilir olacak. Bu değişiklikteki temel neden, oyun sırasında akıcılığı bozmamak. Zira ilk oyunda temponun bazen düştüğünü ve bundan memnun olmadıklarını söylüyor yapımcı Czech 2K (eski adıyla Illusion Softworks). Her arabayı bir şekilde çalabilme imkânımız var artık, çoğu da farklı sonuçlar doğuracak(mış – görmeden inanmak güç). Ha bir de "tek yumrukla adamı indirdim, aldım arabasını, bastım da bastım gaza" rahatlığında oynamak da her zaman sahalarda görebileceğimiz bir hareket değil artık, çetin cevizlere denk gelmek mümkün. Bu konuda Empire City, Türkiye sokakları gibiyse "eyvahlar olsun" diyebilirim sadece. Adamın teki ağzımızı burnumuzu yamulturken polis falan izlemekle yetinebilir mesela.

Neyse ki cevap "hayır", Türkiye sokakları için geçerli bazı kurallar Empire City'de geçerli değil. Bu şehirde artık polisler de her suçluya adilce ve eşit davranıyor. Mesela yanımızda mevzu çıktı, üç beş mafya üyesi birbirine girdi, biz

> **ŞCR / 2K CZECH**
> Eskinin Illusion Softworks'ü, şimdilerde 2K'in Prag kolu olan 2K Czech çok aktif bir ekip değil ama hatırlanmaya değer oyunlara imza attı.
> **Hidden And Dangerous (1999)**
> Taktiksel FPS/TPS türünün en iyi örneklerindendi ve zamanında bu türün standartlarını belirlemişti.
> **Mafia (2002)**
> 2002'nin en iyi oyunlarından biriydi ve hikâye anlatımıyla fark yaratmıştı.

de hemen yanlarında araba çaldık diyelim. Polis artık sadece bizim peşimize takılmıyor, diğer suçluları da kovalıyor. Bazen de sokaklardaki bu diğer kovalamaca ve karmaşa ortamını lehimize kullanabiliyoruz. Aynasızlarla ilgili bir diğer güzellikse artık suçun niteliğine göre şerbet vermeleri. Ne bileyim, "düzgün iç lan o meyve suyunu" diye adam öldüren polisler yok Empire City'de, böyle bir insaniyet ayıbını da kendileri kadar yüzeysel bir özürle geçiştiren bakanlar hiç yok. Empire City Polis Departmanı'nın aynasızları, hız yaparsak ceza kesiyor, araba çalarsak kovalayıp tutukluyor, adam dövers ek daha sert tutukluyor, birinin canına kıyarsak topuğumuza geri dönüş yapıyor. Adalet mi, insanlık mı, özgürlükler mi? Hepsi Empire City'de.



Biz de ortamın arıza adamı oluyoruz bu durumda. Vito Scaletta ile tanışın, kendisi oyun boyunca kontrol ettiğimiz ana karakterimiz. Yaptığı bir soygunun ardından yakalanınca, hapse girmemek için İkinci Dünya Savaşı'na katılmış ve sonrasında geri dönmüş Empire City'ye. Kankalarımız Joe Barbaro ve Henry Tomasino'yla şehirde namımızı yürütmek için bir serüvene girişiyoruz ve *olaylar gelişiyor*. Sözü geçen olaylar, oyunun –iddia edildiği üzere- mükemmel hikâyesinde gizli olacak ve eminiz ki, muhteşem hikâye anlatımı sayesinde kendimizi Vito gibi hissedebileceğiz.

Kankalarımızdan bahsetmiştim, Joe ve Henry. Birçok göreve beraber çıkacağımızı söylüyor 2K Games, belki tek başımıza çıktığımız görevlerde de onları çağırma imkânımız olabilir diyoruz biz de. Düşünsenize, hemen yan sütunda Joe çatışıyor, az ilerdeki tezgâhın ardından da Henry kafayı çıkarmadan kör atış yapıyor. Evet, Mafia II'de oynanışta da değişiklikler var ve bunlardan en önemlisi yeni siper sistemi. Artık *Gears of War*'daki gibi siper alıp öyle çatışabiliyoruz (silah kullanmadığımız durumlarda da süper yakın dövüş sistemi olacak ve *Godfather*'ınkinden sonra Mafia II'ninki umarım ilaç gibi gelecek). Ama "sütunun arkasındayım, hayatta vurulmam artık" demeyin, zira hiçbir şey sonsuza kadar dayanmaz. Çevrenin diğer elemanları gibi duvarlar da, masalar da, sütunlar da bir süre sonra yıkılıyor ve yer değiştirmek zorunda kalıyorsunuz. Böylelikle çatışmalarda daha heyecanlı anlara tanıklık edebiliyoruz. Yıkılan ve hasar gören tek şey sadece duvarlar değil bu arada. Arabaların hasar modellemesi de üzerine düşülen başka bir konu. 2K'ye göre yeni araç hasar sistemi *Burnout Paradise*'la yarışacak kadar kaliteli olacakmış. Bu da iyice suyunu çıkarmadan başarısından emin olamayacağımız başka bir iddia. Görünüşe göre Mafia II gümbür gümbür, yaka yıka geliyor. Eğer hikâye anlatımı en az ilk oyundaki kadar kaliteli olursa ve 2K oynanıştaki yeniliklerin altından kalkabilirse; 2009'un en iyi oyunlarından biri hiç şüphesiz Mafia II olacaktır. Beklemedeyiz, ben de şu puromu yakayım artık, şimdiden havaya girmek lâzım.



KISACA
Tür: Aksiyon
Yayıncı: 2K Games
Çıkış Tarihi: İlkbahar 2009
Web Sitesi: www.mafia2game.com









2008'DEN KALANLAR

OYUN ODASINI KARIŞTIRAN O SORU

"VAYY BEE, AMMA DA DOLU BİR YILDI!" Oyun odasındaki büyük toplantıyı bu gaz cümleyle açacaktım. Planım buydu. 12 metrekarelik odaya sekiz editör (ve hepimizden daha çok yer kaplayan sevgili televizyon) doluştuğunda, muhakkak düşündüğümden de etkili olacaktı bu laf. "*Hakikaten ya!*" diye onaylayacaktı biri, bir başkası aklındaki "*enn enn güzel oyun*"u derhal satmaya başlamak için harekete geçecekti. Cümlesini onu susturmaya çalışandan daha önce bitirmek için hızla yuvarlayacaktı odanın ortasına. Ve tam da umduğum gibi fitil ateşlenmiş olacaktı artık. Durdurulması imkânsız bir kakofoni içinde aradığımızı bulacaktık. 2008'in bütün "en"leri çıkacaktı ortaya, kendiliğinden, bağıra çağıra.

AMA OLMADI... DEDİM ORTAYA, "***VAYY BEEE, AMMA DA DOLU BİR YILDI!***" DİYE. Bana mı öyle geldi bilmiyorum, odadaki herkes kapalı duran televizyonla bir oldu, boş baktı sanki o anda… Oyungezer editörleri böyle ucuz bir oltaya gelmeyecek kadar uzun bir yıl geçirmişti. Ne yaşadıklarını biliyorlardı.

2008 hiç şüphesiz oyun tarihinin gördüğü en heybetli yıllardan biri değildi. Biraz eski yılların arkasında dikilip kameraya el sallamaya çalışan adam gibiydi, biraz da gelecek yıllara hazırlıktı. **KENDİ BAŞINA** bir fenomen olamayacak kadar arada kaldı. Fakat takdir edersiniz ki, deliye her yıl fenomen. **DOLAYISIYLA BİZ 2008 BOYUNCA DA ÇOK EĞLENDİK.** Yoksa o akşam yaptığımız toplantı bu kadar uzamazdı.

Birazdan, bu sayfayı çevirdiğiniz andan itibaren diyorum, bir yandan 10'dan geriye doğru sayacaksınız, bir yandan da özgürce kararlaştırılmış bazı kategoriler altında bazı birinciler göreceksiniz. Yılın oyununu görmenize bu kadar az kalmışken size en ufak bir ipucu bile vermek istemiyorum bu sayfadan. O yüzden ne bakla ıslanmamasıyla meşhur ağzımı daha fazla sıkıntıya sokayım ne de merakla yılın en iyi 10 oyunu konusundaki fikrimizi merak eden sizleri. Sadece şu kadarını söyleyeyim… Yok yok, söylemeyeyim. Ya da söylesem mi? İmdaaaaat, biri beni sustursun! **-Serpil**

10

DEAD SPACE



Dead **Space** benim için, bitirdikten sonra başladı. Gerçekten, hangi aklıevvel oyunun en zevkli yanı olan Impossible zorluk seviyesini oyunu bitirdikten sonra açılacak şekilde ayarladıysa, onunla tanışmak istiyorum. Bir korku oyunu olarak Dead Space'in bu modda eline su dökebilecek çok az sayıda oyun biliyorum çünkü. Hatta bir tek Undying diyebilirim. Ve 'hayatta kalma/korku' türünün kelime anlamını tam olarak verebilen de yegâne oyun. Boşa attığınız her merminin ardından ağıt yakmak istiyorsunuz. "Karşımdakinin kafasını ezmeye mi çalışsam, ateş mi etsem, yoksa kaçsam mı?" diye düşünüyorsunuz. Panik anlarında saçma sapan sağa sola bodoslama çarpıp, arkanızdan hızla yaklaşan biyolojik fecaatin ne zaman ense kökünüzü ikiye ayıracağını merak ediyorsunuz.
Dead Space belki bir klasik olamadı. Belki de ona haksızlık ettim incelemede. Çünkü atmosferi, yapım kalitesi, arkasındaki hikâyesiyle bu yılın en unutulmaz oyunlarından birisi olduğu kesin. Hâlâ denemediyseniz, yazık ediyorsunuz. ***- SİNAN***

> Bir oyuna 'iyi' yaftasını yapıştırmak için en önemli kriterimiz, o oyunun türüne getirdiği yenilikse Dead Space'i boşverelim gitsin. Bu oyunda yenilik yok! Ama kriter, şimdiye kadar hayatta kalma/korku türüne getirilen yerinde yorumlar ve bilinen unsurların son derece iyi uygulanmasıysa Dead Space bir başyapıttır. Keskin bir çaresizlik hissiyatı, size kendinizi aciz hissettiren düşmanlar, uzaklardan gelen feryatlar ve derin karanlık. Ve tüm bunları destekleyen sürükleyici hikâye. Racoon City'nin sokaklarında Nemesis ile köşe kapmaca oynadığımdan beri hiçbir oyunda bu denli paniklememiş ve evimin bir sokak gerisindeki iç giyim mağazasına para dökmemiştim. Hayır, boxer için değil. Bol bol fanila lazım oldu… Hımp! ***- FARUK***



YILIN LOOT'U



Fallout 3



Warhammer Online



GTA IV

Collector's Edition'lar bünyeye can katar katmasına ama bu yıl hangi oyunun koleksiyon baskısının daha iyi olduğunu tartışırken az daha Berkant hepimizi boğazlıyordu. Çünkü bütün o kutu tasarımına, Azeroth haritasına, devasa çizim kitabına rağmen çoğunluğumuz Wrath of the Lich King'in koleksiyon baskısını etkileyici bulmamıştı. Ama haksız mıyız, metal bir lunchbox'ın içinden çıkan PipBoy bubblehead'ini gördükten sonra Arthas çizimleri bütün sempatikliğini yitirmiyor mu (eskiden çok sempatikti ya hani)? WAR'un minyatürüne ve GTA IV'ün kasasına da fena halde vurulduk ve para buldukça bunlardan toplamak için eBay'de loot'a çıktık.

YILIN SÜRPRİZİ

PRINCE OF PERSIA



Prince of Persia'nın pek çok şey olmasını bekliyorduk: Tablo gibi güzel grafikleri olmasını, iç burkan bir aşk hikâyesi ve seriyi baştan başlatacak pek çok yenilik içermesini. Ama hiç beklemediğimiz bir şey çıktı kutudan: Tüm oyunu üç tuşa (ileri, zıplama ve vurma) basarak bitirebiliyorduk. Prince serisinin simgeleri olmuş tuzaklar, zorluk ve bulmacalar gitmiş, onun yerine tek batında bitirebileceğiniz, ölümsüz olduğunuz bir oynanış gelmişti. Oyunu bu yönde değiştirerek Ubisoft bizi gafil avlamıştı.

TÜR ÖDÜLLERİ

YILIN DEVASA ONLINE'I

WARHAMMER ONLINE



Lich King burada değil diye üzülmeyin, ona da kendine münhasır bir ödül verdik. Bu yıl çıkan DVO'lar arasında en başarılısı ise şüphesiz WAR oldu. Halka açık quest'leri sayesinde "solo mendil" halinde takılan oyuncuları bile grup oyunu oynamaya alıştıran, derin dünyası, başarılı görevleri, savaşı iliklerinizde hissettiren aksiyonuyla uzun saatlerinizi çalmaya aday yegâne oyundu kendisi.

YILIN ROL YAPMA OYUNU

FABLE2



Fallout 3 ile Fable 2 arasında kıyasıya bir mücadele olacağını sanıyorduk ama Fable 2 açık ara göğüsledi ipi. Ne olmuştu? Fallout'un FPS'ye geçmesi RYO tarafını sulandırırken, akıllıca eklemelerle Fable 2 gerçekten bambaşka bir diyardaymış gibi hissetmenizi sağlamayı başarıyordu. Köpeğin bile tek başına bir "Fable 2 alma sebebi" olması inanılacak gibi değil.

09

MIRROR'S EDGE



Mevzu Faith olunca kimsenin Yamakasi'den bahsetmemiş olması beni şaşırtıyor açıkçası. Dört dörtlük bir film değildi belki ama serbest koşu üzerine doğru dürüst tek yapımdı o. Faith Yamakasi'de görüp gıpta ettiğimiz her şeyi yapabiliyor. Koşuyor, zıplıyor, şehrin hep tepemizden bakan ama bizim nadiren gördüğümüz yanını oyun alanı haline getiriyor. Asla gerçekleştiremeyeceğimiz bir aksiyonu birlikte yaşadığımız Faith'in tüm olayı da bu oyun alanını en hızlı ve tehlikeli şekilde kullanabilmesi belki de. Hareket halinde olduğumuz sürece yaşadığınız en hızlı macerayı sunuyor Mirror's Edge. Bir de durduğumuz anda oyun bomboş hale gelmeseydi, işte o zaman listenin daha üst basamaklarında yer alabilirdi. Duvardan zıplayıp rakibimin suratının ortasına uçan tekmeyi yapıştırıp bir diğerinin silahını elinden alırken odanın diğer köşesine yuvarlayabildiğim, seri bir hareketle son rakibime sağlam bir çelme takıp kendimi gökdelenin tepesinden aşağı bırakabildiğim kaç oyun var ki? ***- KAAN***

> Oyunları konuşurken bunca yıldır bağlı kaldığımız kriterleri bir yana bırakmak zorunda hissettiren oyundu Mirror's Edge. Kahramanı, hikâyesi, ara sahneleri, oyun alanı bas bas bağırıyordu "ben farklıyım" diye. Özellikle de oynanışı… Az önce Kaan'ın bahsettiği sahneyi başka hiçbir oyunda yaşamazsınız doğru, Mirror's Edge'inse tamamı bu tür anlarla doluydu. Eliniz, ayağınız, gözleriniz, tüm bedeniniz Faith olmalıydı oyunu anlamak, sevmek ve en önemlisi başarmak için. Ben mekaniğin kendini tekrar edip durmasından, takılmalardan, doğrusal oynanıştan filan bahsetmek istemiyorum çünkü Mirror's Edge herhangi bir oyundan farklı olarak kendi mekaniği, kendi temposu, kendi yoluyla çıktı karşımıza ve ben o yolu sevdim. Avuçlarım az terlemedi öğrenmeye çalışırken, aynı rampayı defalarca geçemeyip Faith'le sinir bozucu konuşmalar yaptığım da çok oldu ama olsun. Aşkın içinde bir miktar sinir bozukluğuna her zaman yer var. ***-SERPİL***





BENİ BİR TEK SEN ANLADIN…

LOST ODYSSEY



2008'in en iyilerini seçerken, acılar içindeki bir serçe gibi çırpınıp duran birisi vardı odada: Ali. Lost Odyssey'in ne kadar güzel bir J-RYO (Japon rol yapma oyunu) olduğunu, kadrinin kıymetinin bilmediğini anlatmak için bize dil döktü saatlerce. Haklıydı, sadece Xbox 360'a çıkan bu eşsiz oyunu neredeyse hiçbirimiz oynamamıştık. Oylamadan saatler sonra, bir fırsatını bulup Hannah's Departure isimli bölümü izletti Ali Lost Odyssey'den. Güzeldi, gerçekten güzeldi. Utanç duyduk ve ayıbımızı kapatmak için listemizde boş duran "kimsenin oynamadığı en harika 2008 oyunu" maddesini fışırt diye doldurduk hemen.

…AMA SEN DE YANLIŞ ANLADIN

ROCK BAND 2



Evet, gerçekten anlamıyoruz, Guitar Hero World Tour dururken neden insanoğlu Rock Band 2'ye gereksinim duyar? Vuruşları doğru düzgün algılayamıyor, baterisi kof, seçilen şarkılar daha kötü, oyunun zorluğu desen ayarsız, notalar ve vuruşlar arasındaki senkron sorunuysa bambaşka bir alem. Milletteki Rock Band hastalığının tek sebebinin saf Amerikalıların RB2 ile ilgili reklam kampanyalarına kapılıp gitmesi olduğunu tahmin ediyoruz…
Bir dakika, Göktuğ da yere göğe sığdıramayan bir yazı yazmamış mıydı buna ya?

YILIN PLATFORMU

LITTLE BIG PLANET



Tek yaptığınız şeyin bez bebeklerin elini kolunu sallamak, hoplayıp zıplamak olduğu bir oyunun bu kadar sevilebileceği hiç aklınıza gelir miydi? Bizim de gelmemişti. Ama ofiste ne zaman birisi sabahlasa, mutlaka PlayStation 3'te Little Big Planet açık kalmış olarak kanepede sızmış oluyor… Sadece bizde de değil bu hastalık üstelik. Bu yıl bir sürü eve PS3 girmesinin sebebiydi KüçükBüyükDünya ve onun çuval çocukları. Oyunun MGS eklenti paketini de 2009'un en iyi oyunları arasında göstermeyi düşünüyoruz, evet.

YILIN SPOR OYUNU

FIFA 09



Sürpriiiz!... Değil pek aslında. PES bir türlü yeni nesilde o eski tadı yakalayamadı. Ama FIFA iki senedir üst üste, kendini biraz daha iyileştirerek boy gösteriyor. Bu yıl eklenen PC'lere özgü "fareyle oynama" özelliği ve online güncellenen kariyer modu sayesinde sadece yılın en iyi spor oyunu değil, aynı zamanda en çok gelişen spor oyunu da oldu FIFA. Söz veriyoruz, seneye de işler böyle devam ederse "FIFA nihayet şeytanın bacağını kırdı, bu defa PES'i gerçekten geçti" diye başlık atmayacağız.

08

BURNOUT PARADISE





Bir yarış oyununu neden oynar insan? Benim cevabım hep "hız için" olmuştur. Dünya gözlerinizin önünden hızla kayıp geçerken ve görüntü bulanıklaşırken, her an kaza yapma ihtimalinin verdiği gerilimle adrenaliniz tepeye vuruyorsa, işte o oyun muhteşem bir yarış oyunudur.
İlk andan itibaren damarlarımda hissettim ben bu oyunu. Her başına oturduğumda saf adrenalinin, o muhteşem hız duygusuyla birlikte damarlarıma karıştığını duydum. Eğer oyunlar gerçekten bağımlılık yaratıyorsa, bunu en güzel başaran oyun Burnout Paradise'dı. Oyunun diğer tüm özellikleri, kazaları, akrobasisi, muhteşem haritası falan bir yana, her açıdan muhteşemdi Burnout Paradise. Oyunu efsane yapansa, kuşkusuz saf hız hissinin verdiği zevkti. ***-TUĞBEK***

> Şimdi isim verip de hiçbir oyunu rencide etmek istemiyorum ama Burnout Paradise türündeki diğer oyunlar için hakaret sayılabilecek kadar iyi bir oyun. Seri, ilk çıktığı zamanlarda muhteşem kaza modellemesiyle kendini oynatıyordu ama Paradise'tan sonra Burnout bambaşka bir hale büründü. Saldım çayıra, mevlam kayıra türünde bir oyun olan Burnout, verdiği hız hissiyle sizi kendinizden geçiriyor, kaza anlarında bol bol "ohaaa!" dedirtiyor ve… Ve korkunç derecede eğlendiriyor işte, daha ne olsun! Üstelik istediğiniz an çevrimiçi olup diğer oyuncularla kapışabilmek de cabası.
-FARUK

YILIN ÇEKİRDEK AİLESİ

BU AİLENİN ALT KOMŞUSU OLANLARA SADECE ACIRIZ. ÇOK ACIRIZ.

ANNE: Faith (Mirror's Edge) **BABA:** Niko (GTA IV) **BÜYÜKBABA:** Old Snake (MGS IV) **ÇOCUK:** Sunny (MGS IV) **HAYVAN:** Köpek (Fable II)



YILDIZINI PARLATAN SERİ

FALLOUT III

Bir önceki oyundan bu yana tam dokuz yıl geçmiş. Dokuz yıl, oyun dünyasında bir ömür demek. Fallout severler bu kadar zamanda öylesine bilendi ki, artık bizzat onları alıp post-apokaliptik Kaliforniya'ya bıraksak "eeaaa, ne biçim role-playing bu, hiç olmamış!" diyecek hale geldi.
Ama Bethesda yeteneğini konuşturdu ve Fallout'u yeniden oyunculuğun baş köşesine taşıdı. Önceki Fallout'lara katı bir şekilde sadık kalmasını bekleyenler biraz üzülmüş olsalar da, seriye yeni oyuncuları çekmeyi başaran Fallout III'ün büyük bir başarı olduğunu inkâr edemeyiz.



TÜR ÖDÜLLERİ

YILIN STRATEJİSİ

SINS OF A SOLAR EMPIRE

Tuğbekçim şu karşı köşeye büzüşedursun, bu yılın tartışmasız en iyi strateji oyunuydu Sins of a Solar Empire. Koca bir galaksiyi kontrol altında tutmaya çalışırken stratejik hücreleriniz fazla mesai yapıyordu. Rakip yapay zekânın da hiç fena olmadığı oyunu, Stardock zerre kopya koruma kullanmadığı halde 1 milyona yakın satmayı başardı. İtirazı olan?



YILIN MACERASI

SAM & MAX SEASON 2

İkinci sezonunda da Sam & Max serisi macera severleri kırdı geçirdi. Hem uçuk kaçık karakterleri, hem de dengeli hazırlanmış bulmacalarıyla her ay yeni bir bölümü yayınlanan Sam & Max, bir yıl boyunca bizi hiç yalnız bırakmadı. Macera oyunları tarafında en çok beklenen oyunlardan biri de A Vampyre Story'ydi ama işte macera oyunları söz konusu olunca "ne varsa eskilerde var yahu".



07

GEARS OF WAR 2



Gears of War 2'nin mutlaka ilk 10'a girmesini istememin en büyük sebebi bir oyuncu olarak her zaman derin senaryolar değil ara sıra sadece katıksız aksiyon, sağa sola saçılan uzuvlar, mide bulandıran ve sinir bozan organizmalar görmek isteyebileceğimi fark eden ilk firmanın Epic olmasıydı. Gears of War 2 size derin karakterler veya komplo teorileri yerine testerenizle kesebileceğiniz yüzlerce hedef ve çok oyunculu maçlarla dolu uykusuz geceler veriyor. Yani hikâyenin iyi sunulmaması ve karakterlerin yeterince derin olmaması GEoW 2'nin listede daha da yükselememesinin değil, aksine listeye girebilmesinin sebebiydi. Çünkü biz bu oyundan zaten bunlara odaklanmasını beklemiyorduk. Gears of War 2, bir elektrikli testerenin yanlış ellerde neler yapabileceğini görmek isteyenler için yaratılmış bir oyundu ve bunu da mümkün olan en iyi şekilde başardı. ***-ALİ***

> İlk oyunda küçük bir ekip olarak büyük işler başardık. Eğer gazla çalışan oyunları seviyorsanız GeoW sizin için biçilmiş kaftandı. GeoW2'yse çok daha büyük bir savaşın içine sokuyor sizi. Kocaman bir meydanın küçük bir parçası olduğunuzu hissediyorsunuz ve çehresi değişen oyun sizi yine



fena halde havaya sokmayı başarıyor. Müzikler, savaş naraları, silahların sesleri, hepsi bir olup resmen sizin ruh halinizle oynuyor. Üçüncüsü gelene kadar başka bir alternatifi kesinlikle yok. Özellikle tüm senaryoyu co-op şekilde oynayacağınız başka bir oyun daha arıyorsanız biz oralarda olacağız, katılabilirsiniz. ***-FARUK***



YILIN WoW'U

LICH KING



Aslında hiçbir ödül vermeyecektik ama normal oyunlardan ayrı bir kategoride değerlendirmek gerekiyor World of Warcraft'ı. Çünkü oynayan kişi sayısı normal bir ülkenin nüfusuna çoktan ulaşmış durumda. Lich King'den, Arthas ve level 80 gazı haricinde çok büyük bir beklentimiz yoktu. Ama oyunu kurduktan sonra ofiste yapılan iş miktarında öyle bir düşüş oldu ki, çok yanıldığımızı geç de olsa anladık. Yeni eklenti paketindeki her şey, WoW sevenleri mest edecek şekilde ince ince işlenmişti. Yeni çıkan DVD'lara kaçan eski WoW'cuların bu çekiciliğin karşısında pek bir şansı yoktu: Tilkinin dönüp dolaşıp geleceği yer Azeroth olacaktı.

BİZE KAPAK OLAN O EPİK DÜŞÜŞ

AGE OF CONAN



1 milyondan fazla kutu satınca "tamam" denmişti, "WoW'u yakasından tutup sallayacak devasa online en sonunda geldi". Ama oyunun büyük bir sorunu vardı: İçerik yetersizdi ve level 20'den sonra yapacak çok az şey kalıyordu. Yapabileceğiniz tek şey kendinizi rol yapmaya adayarak kendi eğlencenizi üretmekti. Ama bir de gerçekler var: Pek az oyuncu, kendisini tetikleyecek bir sebep olmadan aynı DVD'yu oynama devam eder. Netekim Age of Conan için de öyle oldu. Üçüncü ayın sonunda oyuncu sayısı 400 binlere düşmüştü. Gerçek şu ki, 9'un üzerinde not vererek biz de taklaya gelmiştik. Dört yıllık geliştirme süresi bir ayda tüketilince AoC 2008'in en büyük hayal kırıklığı olmuştu. Neyse ki kapak yapmamışız, var ya.

YILIN FPS'Sİ

LEFT 4 DEAD



Yılın en iyi FPS'sinin Valve'dan çıkmasına hiç şaşırmadık. Tıpkı geçen yıl Team Fortress 2'yle takım bazlı multiplayer FPS'lere yeni bir soluk getirdikleri gibi, L4D ile de ortaklaşa (co-op) oynanan oyunların çıtasını yükselttiler. İnsan veya zombi olarak birbirine taban tabana zıt iki oynanış moduyla, bizi daha uzunca bir süre eğlendirmeye devam edecek L4D. Yıllandıkça daha bir zombi, daha bir güzel olacak.

YILIN AKSİYONU

GTA 4



Yeni bir GTA'nın çıktığı bir yılda başka hangi oyun bu ödülü alabilirdi ki? Niko şimdiye kadarki en gerçekçi GTA karakteriydi. Hikâyesi çarpıcıydı. Fizik motoru sayesinde yaşadığımız birbirinden tuhaf ve komik enstantaneler unutulmazdı. GTA 4 aylar boyunca bizi yalnız bırakmayan, tam not almayı hak eden bir oyundu gerçekten de. Can simidi gibi yapıştık.

06

LEFT 4 DEAD



Tuğbek'in biraz sonra ne yazacağını bilmiyorum L4D için. Ben, benim Left 4 Dead incelememin arasına buradan aya yol olacak uzunlukta açtığı parantezleri bilirim sadece. Kendisine şimdi bir çift söz ederdim ama nasıl olsa benden sonra yazacağı için o bir şeyler söyleyecektir. O yüzden ben kendimi yormuyorum.
L4D arada sırada, hatırladıkça dönüp rahatlıkla oynayabileceğiniz bir oyun. Hele ki uzun zamandır görmediğiniz birkaç arkadaşınızı online yakalarsanız, birlikte 1-1,5 saatlik kısa bir b-movie tadı yakalayabilirsiniz. İncelememde oyunun içeriğinin az olduğundan yakınmış, yapılabilecek değişikliklerden (daha zor düşmanlar, zayıf zombilerden biri olmak vs.) bahsetmiştim. Çok şükür ki oyuncular bu konuda gemi azıya almış durumda ve oyunu gerçek bir korku şölenine çeviren modlar yavaş yavaş çıkmaya başladı (bkz. gelecek ay DVD'de vereceğimiz Doku's Survival Mod). İnşallah Valve da poposunun üstüne oturmaz ve Team Fortress 2'ye gösterdikleri içerik özenini Left 4 Dead'e de gösterir… ***-SİNAN***

> Gölgelerde dolaşıyorum, en beklemediğiniz yerlerde, tavanlarda, yangın merdivenlerinde. Avıma düşeceksiniz elbette birer birer ve donup kalacaksınız ben o korkunç çığlığımla üzerinize uçarken. Eğer ola ki kurtulursanız pençelerimden, bir sonraki köşeyi dönüşünüzde koca bedenimle çullanacağım üzerinize, midemdeki tüm pisliği boşaltmak için yüzünüze. Siz kusmuğumdan iğreneceksiniz ama onun leziz tadına üşüşen kardeşlerim derinizi yırtarken son feryadınız duyulacak aralarından. Yıllarca sayısız oyunda katlediniz bizi. Ghost and Goblin'den Resident Evil'a kadar hep bizimle savaştınız





ama şimdi intikam vakti. Şimdi ölmeyenlerin günü, toprağın altından gelenlerin günü.
Evet sonunda adam gibi zombi oynayabilmek beni biraz fazla mest etti. Ama itiraf da etmem gerekir ki, insan olarak oynamak daha güzel oyunu =) ***-TUĞBEK***

YILIN TEMA MÜZİĞİ

MGS IV LOVE THEME

Oyunun başlangıcında çalan Love Theme'i şu anda dinliyorum. Sözlerini bizzat Hideo Kojima'nın yazdığı, savaşa karşı bir ağıt olan şarkı Nobuko Toda tarafından bestelenmişti. Orkestrayı David Matthews yönetmişti. Jackie Prestie'nin İbranice seslendirdiği bu ağıt, Ortadoğu'yu 60 yıldır acıya boğmaya devam eden İsrail'e bir "artık durun!" mesajı olması için, yılın en anlamlı tema müziği seçiyoruz.



YILIN FİKRİ MÜLKÜ

DEAD SPACE

Sadece tek bir oyun olarak değil, oyunla birlikte piyasaya çıkan DVD filmi, çizgi romanları ve alt hikâyesiyle, EA daha ilk günden tam bir evren oluşturmayı başardı. Bu sayede, en başından itibaren, pek az oyunda bulunan bir bütünlük ve orada bulunma hissi veriyordu Dead Space. İkinci oyununun yolda olduğunu zaten biliyoruz ama yakın zamanda "filmi çekiliyor" haberi de gelirse hiç şaşırmayacağız. Hatta ısrarla istiyoruz, gelsin o haber bir an önce (Uwe, bunları okuyorsan lütfen üstüne alınma dostum).



TÜR ÖDÜLLERİ

YILIN DÖVÜŞÜ

SUPER SMASH BROS BRAWL

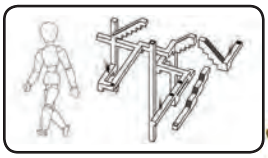
Bu kategorinin galibi 2009 için şimdiden belli oldu ama 2008'de son derece çetin bir kavga vardı dövüş oyunları arasında. Mavi köşede Soul Calibur 4, kırmızı köşede Mortal Kombat vs. DC Universe kıyasıya dövüşürken, bıyıklı ve kırmızı şapkalı bir musluk tamircisi ve saz arkadaşları gökten tepelerine iniverdi! SSBB'de tonlarca içerik vardı: Uzun bir senaryo, iki-dört kişilik dövüşler, hatta soldan sağa doğru ilerlediğiniz Final Fight bölümleri bile.



YILIN BULMACASI

ECHOCHROME

Escher tablolarına benzeyen siyah beyaz grafikleriyle Echochrome zihinlerimizi son kırıntısına kadar zorladı. Görsel illüzyona dayalı oynanışı benzersizdi. Karşınızda sizi geçirmeyen bir engel varsa, tek yapmanız gereken o engeli "görmemekti". Kulağa, normalde olduğundan çok daha kolay geliyor öyle değil mi? Bakalım kafayı yemeden oyunun bütün bölümlerini bitiren bir cengaver çıkacak mı aranızdan.



05

FALLOUT III



Sadece en iyilerden biri değildi Fallout III, aynı zamanda yılın en çok beklenen oyunlarından biriydi de. Hatta bir süredir oyunu değil, tutuşulan bahislerin sonucunu merak eder olmuştu herkes. Acaba Bethesda 10 yıllık bir efsaneyi yeniden diriltmek için mi geliyordu, yoksa bitirmek için mi? Ben oyundan umutlu olanlardandım. Beklediğim gibi çıktı mı peki? Kesinlikle hayır. Kötü bir oyun değildi, hatta en iyilerden biriydi ama kesinlikle beklediğimiz Fallout bu değildi. Oyunu ilk oynarken yaşadığım duygu, V.A.T.S.'la tanışmak falan hoştu güzeldi ama… Ama 30 saatte tüm hikâyeyi bitirip baştan başladığımda aslında son sahneyi görmek için 15 dakikanın yettiğini (hile yapmadan) fark etmek, Fallout III'ü 2008'in en iyi anılarından biri haline getirdi. 2008'i anıp bu sayfalara baktığımızda hatırlanacak olsa da şimdiden bulanıklaşmaya başlayan hoş bir anı bu. ***-KAAN***



> Karışık bir oyun Fallout III. Hani azıcık zarif bir oyun olsa bol dikenli güzel bir gül diyeceğim. Harika özelliklerle affedilmez hatalar birbirini kovalıyor oyun boyunca. Özel olmasını sağlayan da bu aslında. Fallout III'ü sevmemiz, yılın en iyi beşinci oyunu seçmemiz, hâlâ oyunların hatalarından çok güzel yanlarıyla ilgilendiğimizi gösteriyor. Oyunu ilk olarak Xbox 360'da görmüştüm ve pek de beğenememiştim ama PC'de oynadıktan sonra fikrim değişti. Bu sene Fallout III ve GTA IV bize PC'nin konsolları yeniden geçtiğini gösterdi.



Bence işin en önemli yanı Bethesda'nın tüm eleştirilere rağmen oyuncuların güvenoyunu almış olması. Kimse Fallout'un FPS türüne bu kadar iyi uyum sağlayabileceğine inanmıyordu çünkü. Eğer Fallout III beklendiği gibi kötü çıksaydı bunun travmasını zor atlatırdı Bethesda. Yılın en zor quest'ini seçti ve yüzünün akıyla çıktı bu mücadeleden. Herhalde bu sene en çok onlar seviye atlamıştır. ***-TUĞBEK***

HAVASI YETER

FABLE II



Condemned 2 mi, Deadspace mi diye çok gittik geldik bu alanda. Hangisinin havası daha çok sarmıştı, hangisinde daha beter gerilmiştik? Sonra birden, "atmosfer dediğin sadece korku atmosferi midir ki?" sorusu bomba gibi düştü odaya. Ortam karıştı (korkanlar kaçtı gitti oluşan atmosferin de etkisiyle)… Herkes tekrar kendine geldiğinde, bu yıl bizi hiçbir oyunun Fable 2 kadar kendi evrenine çekemediği konusunda hemfikir olmuştuk. Gerçi o noktaya nasıl geldiğimizi pek hatırlamıyoruz.

YILIN YARIŞI

BURNOUT PARADISE



Burnout Paradise ve GRID başa baş girdiler son düzlüğe. İkisi de mükemmele yakın yarış oyunları çünkü. Ancak son seçimler sırasında Burnout Paradise, oyuna eklenen motosikletler, gece/gündüz döngüsü gibi ekstra özellikleri sayesinde, tampon farkıyla birinciliği aldı. Tabii, insanı kaza yapmaya zorlamasının ve sonra o kazaları ağır çekimde göstermesinin de bunda katkısı yok değil.

YILIN YAYINCISI

ELECTRONIC ARTS

Birkaç yıl öncesine kadar Sims ek görev paketleri ve az cilalanıp piyasaya yeniden sürülen spor oyunları yüzünden EA'i günah keçisi ilan etmiştik. Ama iki yıl önce yönetime John Ricitello'nun geçmesiyle stratejisini "bundan sonra yeniliğe yatırım yapacağız" diye belirleyen firma, 2008'de bunun öylesine edilmemiş bir laf olduğunu ispatladı. Mirror's Edge, Spore, Dead Space, Mass Effect (PC) ile yeni ve başarılı dört fikri mülk ortaya çıkardı. Warhammer Online'la DVO yarışına güçlü bir adım attı. Crysis Warhead ve Red Alert 3'le sevilen serileri başarılı bir şekilde devam ettirdi. FIFA'nın PES'i yakalamasını sağlayacak yeniliklerle çıkmasına izin verdi. Tabii arada da Sims ek görev paketlerine devam etti ama olsun o kadar.

04

METAL GEAR SOLID IV



Bana PC'mi sattırmıştı 1998 yılında Kojima zararlısı. Aklımla oynamış, oyunlara olan bakışımı yerinden sökmüştü. Her oyunu çıktığı gibi oynadım ve her seferinde estetik operasyon geçirdim düşen çenemi toplatmak için. Sonra dediler ki "Solid Snake'in hikâyesi sona eriyor, serinin dördüncü oyunu tüm soruları yanıtlıyor. Bak hâlâ bakıyor melül melül. Kapatıyoruz arkadaşım, anlamadın mı?!" Bu hüzünle oynadım MGS 4'ü. Yıllardır bana onlarca anı hediye etmiş dostların birer vedası gibiydi her bir sahne. Normal bir oyunda karakterler derinlemesine işlenebilirdi ancak MGS4'te karakterler üçüncü bir şahıs tarafından işlenmiş gibi durmuyor, aksine araya kimseyi sokmadan kendilerini içinize işliyorlardı. Ne diyeyim? 20 yıllık serinin son cümleleri ancak bu denli etkileyici kurulabilirdi. Evet, dükkan kapandı. Ama ben kapalı kepengin önünde, bomboş sokakta bekliyorum hâlâ. Karanlıkta… ***-Faruk***

> MGS… Ah MGS… Öyle bir oyunsun ki, bir oturuşta bitirmemek için birisinin gelip tekme tokat girişmesi gerekiyor. Ama öyle bir oyunsun ki, tam 4 yıl sürüyor bir öncekinin kalitesinin de üstüne çıkan bir şeyler ortaya koyabilmek. MGS 4'ü başından sonuna, ağzım bir karış açık olarak oynadığımı itiraf etmeliyim. Kaan'ın sürekli "aha karpuz gördüm!" tacizlerine kulağımı tıkayıp, bu muhteşem tecrübeyi içime çektim. Ama doymadım. O sinematiklere, Raiden'la Vamp'in, Solid'le Liquid'in hesaplaşmalarına doyamadım. Azıcık da olsa oynanışındaki çeşitliliğe doyamadım. İkinci, üçüncü kez oynamak için inanılmaz bir istek var içimde ama zamanım yok. Heyhat, günleri 32 saate çıkartmaya gücüm yetmiyor. Metal Gear serisinin burada sona



ereceğini düşünmek istemiyorum. Her gelen oyun bu kadar güzel olduktan sonra, ben bir 4 sene daha beklemeye razıyım. ***-Sinan***

YILIN DEPRESİFİ

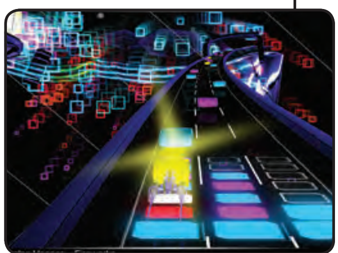
CONDEMNED 2



Hayatımda hiçbir oyunu oynamaya başladıktan iki saat sonra "ay, içim daralıyor, bana bir şeyler oluyor" diye kendimi odadan dışarı atmamıştım. Condemned 2 insanın üzerinde bu etkiyi bırakıyordu. Karanlık, vahşet falan değildi oynayanı etkileyen. Resmen oyunu ruhumuzu cendereye alması için yapmışlar gibiydi. Bu konuda Siren'ın da hakkını yememek lazım, oyunu bitirdikten sonra Ali'nin bir süre terapi görmesi gerekmişti.

YILIN BAĞIMSIZI

AUDIOSURF



Sabit diskinizdeki kendi müziklerinizin aslında oynanabilir olduğunu fark etmiş miydiniz daha önce? Biz de bilmiyorduk, henüz Audiosurf oynamamıştık çünkü. Bir kere edindiniz mi, sonsuza dek oynayabileceğiniz bir oyundu Audiosurf. Ölmek veya kaybetmek yoktu, sadece internette adını bilmediğiniz insanlara karşı yüksek skor yapma hırsı vardı. "Mor ve Ötesi – Cambaz'daki yüksek skorunuz truvalı_34 tarafından dün gece geçildi!" diye gelen bir e-postadan sonra, Audiosurf'e çift tıklamamak imkânsızdı. World of Goo ve Depths of Peril, bizi çok açmasa da yılın çok ilgi gören diğer bağımsızlarıydı.

YILIN OYUN ANLARI - Episode 1

METAL GEAR SOLID 4

(DİKKAT! İnceltilmiş spoiler içerir.) Saat sabahın 4'ü… Oyun bitmiş… Gırtlağımda bir yumruyla ekrandan geçmekte olan credits ekranını izliyorum. "Neyse" diyorum, "o geçedursun, sen git kendine içecek bir şeyler hazırla, dağılmış dimağını bir toparla". Ketıla suyu koyuyorum ve çekmecede fındıklı kahve aramaya başlıyorum. Su kaynıyor, kahvem neredeyse hazır demektir. Kafamdaki bin türlü sesle cebelleşirken salondan gelen müzik sesi kesiliyor. "Bir MGS oyununun credits ekranı bu kadar kısa süremez" derken birtakım diyaloglar duymaya başlıyorum. Panikle salona doğru koştururken fincandaki suyu ayağıma döküyorum, canım fena halde yanıyor. Ama koşturmaya devam ediyorum ve bu kez elimdeki fincan duvara çarpıp kırılıyor. Taze kaynamış su, sağ elimi biraz gıdıklar gibi oluyor ve salona kendimi zor atıyorum. Kafamı ekrana çevirdiğim anda "OHAAAA!" diyorum. Ardından da "RAAAAHHH!" Ayağım ve elim yanıyor sevgili okur, hem de fena halde. Ayağımı tutarak izliyorum son videoyu. Gözümde yaşlarla… Hem acıdan, hem de acıdan... ***-Faruk***



03

LITTLE BIG PLANET



Platform oyunları eğlencelidir. Kafa dağıtmak, arada bir takılmak için iyidir ama nihayetinde platform oyunudur işte. Dört değil 54 kişi de oynasan platform oyunudur. Çuval bezinden karakterler ekranda türlü şirinlik yapıyor olabilir, hatta bu sırada devrimsel bazı yenilikler de çıkabilir karşımıza. Hepsine eyvallah ama kardeşim böyle bir listede ne işi var bu oyunun?
-Kaan niye bu kadar ciddi oynuyorsun oyunu?
-E ne yapayım ya? Şurada platform, burada rulolar, orada da tren var. Hop, hop, hoooop aha geldik bitti.
-Hadi giydirelim bez bebeğimizi, bak çok şeker olacak!
-Anlamadım?!
-Bez bebek diyorum, giydirelim böyle cici bici. Meksikalı şapkası da giysin saçaklı felan böyle, şu duvara da çıkartma yapıştıralım.
–Kaçayım ben işim var biraz. Commodore'dan sonra çok koptum platform dünyasından. Size iyi eğlenceler. ***-Kaan***

> Bu yıl beklediğimizden iyi çıkan oyunlar oldu ama hiçbiri LBP kadar dağıtmadı beni. Hiç beklentim yoktu LBP için, sıradan bir oyun olacak sanıyordum. Ama elime aldığım anda beni kendine hayran bıraktı. Eğer ki topluluk manipülasyon yeteneğim söylendiği kadar iyi olsa şu an yılın en iyi üçüncü değil, ikinci oyunundan bahsediyor olacaktık. Saatlerce yırtındım LBP'yi ikinci sıraya çekebilmek için ama Serpil ve Faruk'un kurduğu ittifakı geçmek mümkün olmadı.

Yaratıcılık denen yeteneğin, basit bir oyunu nasıl bir dünya harikasına çevirebildiğini gördük. Fiziğin inanılmaz kullanımı, karakterlerin sevimliliği, bölümlerin yaratıcılığı ve kendi bölümlerimizi yapabilmek... Her özelliği hayran bıraktı kendisine. Ama LBP'nin belki de gerçek sihrini çok az kişi yakalayabildi. Sadece zamanında zıplama değil, düşünme yeteneği de gerektiriyordu LBP ama bunun için bir dolu kafa patlattığınız bulmacalar koymuyordu önünüze. ***-Tuğbek***

YILIN DETONELERİ

SINGSTAR TURKISH PARTY



CeBIT 2008'deki bir teknoloji firmasının standında yaptığımız organizasyona gidenler, işitme kaybına uğramış olarak geri döndüler. Hepsi tek başlarınayken gayet efendi ve müzik zevkleri birbirinden farklı olan Serpil, Damla, Faruk ve Berkant quartet, tek bir ağızdan Singstar Turkish Party oynadılar! Bu birbirinden değerli insanların Gülşen'den Ooof of, Murat Boz'dan Püf ve Rober Hatemo'dan Senden Çok Var'ı seslendirmesi, olaya şahit olanlara unutulmayacak anlar yaşattılar. Tüm şahitler olayı unutmak için birkaç maaş harcamaya hazır olarak kaçtılar mekândan.

YILIN KADİFE SESLİSİ



MIRROR'S EDGE STILL ALIVE

İki yıl üst üste "Still Alive" isimli bir şarkının bizi oyunlarda en çok etkileyen şarkı olması nasıl bir işarettir bilemiyoruz. Ancak Portal'ın Still Alive'ıyla alakası olmayan Lisa Miskovsky'nin aynı adlı eseri, aylardır ofiste sürekli dinleniyor, beğeniliyor, kimileri tarafından üstüne ağlanıyor gizli gizli (Neden? Öyle de ondan).

Mansiyon Ödülleri
Fatih Aydoğduoğlu - Oyungezer Theme Song
Henrik Namark - You Have to Burn the Rope

YILIN OYUN ANLARI - Episode 2

LEFT 4 DEAD

Gecenin bir vakti, odayı karartmış, kulaklıkları takmış L4D oynuyorum. Sağlam bir ekip kurmuşuz, oyunun sonuna kadar gelmişiz. İlk defa görüyorum son bölümü. Heyecan dorukta. Oraya gelene kadar kendimce taktik geliştirmişim, safe room'dan çıkar çıkmaz girişe yakın ne kadar zombi varsa mermi yağdırıp sonra safe room'a girip cephane tazeliyorum. Yine aynısını yaptım. Safe room'dan çıkan platformun ucuna kadar geldim. Mermileri yakıp geri döndüm. Ama döner dönmez karşımda düşman görünce şaşırdım. Platforma benim olduğum nokta ve safe room dışında giriş yoktu. Ama beni asıl şaşırtan karşımdaki yaratığı hiçbir şeye benzetemeyişimdi. Daha "bu ne?" diyemeden Smoker'ın dili beni yakaladığı gibi çekmeye başladı. Hızla yaklaşıyordum yaratığa ama bu bir Smoker değildi. Daha çok Boomer'a benziyordu ama biraz daha yaklaşınca çığlık atıp üstüme zıpladı. Ben daha yere düşmeden de Boomer kustu. Tam anlamıyla ambele olmuştum. Safe room'un kapısında, aynı anda Smooker, Boomer ve Hunter spawn olmuştu. Ne kadar hızlı öldüğümü tahmin edebilirsiniz sanırım. L4D, L4D olalı böyle tecavüz görmemiştir.
Tabii işin en güzel yanı oyunun en heyecanlı



bölümünü, beni umursamayan ekibimin çatır çatır bitirip kaçışını izleyici kamerasından ağlamaklı gözlerle izlememdi. Üç mermi tasarruf etmek için kibrit suyu dökmüştüm oyunun köküne. Bütün ekip, onları kurtaran uçakla uzaklara doğru havalanırken ben kafamı duvarlara vuruyordum. ***-Tuğbek***

02

FABLE II



Yıl boyunca öyle büyük bir Fallout III goygoyuna maruz kalmıştık ki, şahsen Fable II'nin bu sayfalara girebileceğine dair pek umudum yoktu. Açıkçası çok da umrumda değildi. İlk Fable'ı da gayet kişiselleştirerek oynadığım ve oyunun yarattığı etki konusunda dünyanın benimle aynı fikirde olmadığını bildiğim için propagandasını filan yapmadan, kendi halimde oynayıp kendi kendime mutlu olacaktım. Fakat bu defa Lionhead oyunun tanıdık ruhuna incecik dokunuşlarla yeni bir şeyler katmıştı. Fark şuydu: Önceki Fable'ı karşıma alıp oynamıştım ama bu defa oyunun içindeydim. Bir ev aldım, bir aile kurdum, bir büyük macera yaşadım, bir yoldaş edindim ve bir hayat yaşadım Fable II'de. Üstelik bu sadece benim başıma gelmedi. Benimle aynı sıralarda Fable II oynayan Tuğbek, Yiğitcan, Berkant ve bize sonradan katılan Faruk'la, Lost'un son bölümünü konuşur gibi son Fable II oynayışımızda neler olduğunu birbirimize anlatıyorduk. Bir oyunda bunu yapabilmek, yani başka kimsenin başına gelmeyen anılar biriktirmek çok özel bir deneyimdi. Fable II, bunu yaparak sadece Fallout III'ü değil yılın başka ağır abilerini de geride bırakmayı başardı.***-SERPİL***

> Masal gibi oyunlara bayılıyorum. Bize bayık hikâyeler anlatanlar değil de, o masalsı atmosferi yaratabilen oyunlara. ICO gibi mesela. İlk Fable öyle miydi? Ne kadar güzel olsa da hiç de değildi. Ama bu sefer Peter amca öylesine güzel anlatıyor ki hikâyesini, su gibi akıp gidiyor. Üstelik hikâye pek de bir şeye benzemiyor. Hani bazı adamlar vardır böyle, öyle tatlı tatlı anlatır ki, hikâye ne kadar saçma da olsa zevkle dinlersiniz. Bu sene benim için Peter amcaydı o adam işte. Ha bir de köpek var tabii. Köpek ya, sen nesin ya, nasıl bir can yoldaşısın böyle. Her oyuna senden iki tane koysalar bir daha ömür boyu co-op oyun oynamam vallahi. ***-TUĞBEK***





YILIN AŞURESİ

VALKYRIA CHRONICLES



Çizgi roman gibi aşırı taramalı grafikleri var. Birinci Dünya Savaşı'ndan esinlenilmiş bir savaş hikâyesini konu alıyor. Başrolde anime karakterleri oynuyor. Karakterlerinizi geliştirirken RYO öğeleri ön planda. Ama tüm bunlara rağmen oyunun kendisi aslen bir strateji! Bunca şeyi karıştırdığınızda normalde iğrenç bir bulamaç çıkar ortaya. Ama Valkyria, anneannemizin o çok sevdiğimiz aşuresi gibi, ikinci bir tabak almak için can attığınız bir oyun olmuş.

YILIN HABERİ

DIABLO III

Haziran ayının son günleri, bizim için çok hoş bir sürprize gebeydi. Blizzard'ın Paris'te gerçekleştireceği WorldWide Invitational'ın Haziran ayının en son günlerine denk gelmiş olması biraz canımızı sıkmış olsa da, kararlıydık. Bekleyip neyin açıklanacağını görecektik. Derginin diğer tüm sayfaları hazırlanmışken, matbaayı beklettik, beklettik. Blizzard'ın ana sayfasındaki kristaller gün be gün yarıldı ve yarıldı… Kristalin altından "ya Arthas gözleri bu" diye Lich King'le ilgili bir haber beklerken, yıllardır ümit ettiğimiz haber çıktı: Diablo III!
Sabrımızın meyvesini, Diablo III'ü dünyada kapağına ilk taşıyan oyun dergisi olarak yedik. Tadı hâlâ damağımızda :)



YILIN OYUN ANLARI - Episode 3

GTA IV

Times Square'de park halinde otobüse atlayıp bastım marşa. Broadway'de süren çatışmanın ortasına hızla daldım. Yol kenarındaki araçlara çarpıp durduğumda düşmandan önce tüm takım arkadaşlarım otobüse hücum etti. Araca tek tek binmeleri gerektiği için kapının önünde uzunca bir kuyruk oluştu. Mermi yağmuru altında otobüse binmeye çalışan GTA oyuncuları böylece yurdum insanına da bir ahlâk dersi vermiş oldu. Rakip takımın itfaiye aracıyla scooter üstündeki takım arkadaşımızı kovalarken, bizimkilerin otobüse toslaması ve yarısının ezilmesiyle büyük darbe aldık. Yılmadık. Takımım otobüsün camlarından sarkmış, düşmanın üstüne mermi yağdırarak bana zaman kazandırmaya uğraşıyordu. İleri geri manevralarla otobüsü sıkıştığı yerden çıkartmaya çalışıyordum. Ancak gerilip gerilip otobüse toslayan itfaiye aracı da pek yardımcı olmuyordu bana. Otobüs kurtulmak üzereyken kör bir roket itfaiyeye isabet edince eğlencenin bu raundu hep birlikte havaya uçmamızla son buldu. Dünyanın ayrı köşelerinde gülmekten yarılan birkaç adam kaldı geriye. Hepimizin unutulmaz bir anısı olmuştu. ***-KAAN***



01

GTA IV



Elinizdeki oyun GTA IV olunca, yılın en iyisi olduğunu saptamak da hiç zor gelmiyor. Beni asıl düşündüren GTA IV'ün gelmiş geçmiş en iyi oyun olduğunu söylerken abartıp abartmadığımız… Aksiyonu, eğlenceyi, dramayı, gerçek karakterleri, sağlam bir hikâyeyi ve hiç yaşamamış en iyi aktörleri bir araya getirmeyi başarmış çok az film, roman ve oyun vardır. Teknolojinin nimetlerinden son derece zekice yararlanarak aslında varolmayan sanal bir evrende varolmayan insanlarla dolu varolmayan bir şehri yaratmak, milyonlarca insan için gerçek haline getirmekse her babayiğidin harcı değildir. Niko Bellic'e ve temsil ettiklerine her ne kadar sinir olsam da, Oscar'lık performansını göz ardı edemem. GTA IV bir film olsaydı en iyi senaryo, kurgu, özel efekt, seslendirme, yönetmen ve aklıma gelmeyen bütün dallarda Oscar'ı alır götürürdü Balkanlara mutlaka. Çünkü bu oyun masanın üstündeki kahve fincanı kadar gerçekti, dünyasıyla ve hikâyesiyle. Tuğbek milyon tane şey söyleyecektir benim üstüme elbette amma velâkin ne söylese GTA IV'e ekleyecek, hiç çıkartmayacaktır ondan. **-KAAN**



Dünyanın ilk hareketli filmi 1878'de üretildi. 21 fotoğraf kamerasıyla çekilmiş çok kısa bir koşan at görüntüsüydü sinemanın temelini atan. Ama filmlerin bugün izlediklerimize benzer hale gelmesi tam 50 sene alacaktı. Çok güzel filmler yapılsa da Chaplin, Lang, Eisenstein gibi büyük ustalar olsa da sinemada, çekilenler bugünkülerden çok farklıydı. Ancak sesli sinema sonrasında olgunlaştı filmler ve bugün izlediğimiz tarzı 1930'larda yakaladılar. Tam 50 sene aldı sinemanın olgunlaşması ve bundan tam 50 sene önce insanlar bir osiloskopun içinde ilk defa tenis oynadılar. Ve ben şimdi GTA IV'e bakarken bir yandan kaçınılmaz olarak bunu düşünüyorum, acaba oyun dediğimiz şey bu mu gerçekte? Nihayet oyunlar olgunlaştı ve yolunu buldu mu? Bundan 80 sene sonra buna mı benziyor olacaklar?



GTA IV ve Niko Bellic'in oyunculuğuna 9.9 verdiğim için çok laf işittim. Gelmiş geçmiş en iyi oyundur dediğim için daha da fazlasını. Şimdi tutup ilk gerçek modern oyundur bu desem kim bilir neler duyacağım. Ama eminim ki All Quiet on the Western Front'u izledikten sonra "nihayet gerçek sinemayla tanıştık" yazan eleştirmen de aynı eziyetleri çekmiştir. Saçmalıyor muyum, yoksa gerçekten GTA IV bugün fark ettiğimizden çok daha büyük kapılar mı açtı oyunların önünde, bunu yıllar gösterecek, hem de çok uzun yıllar. Ama bunu tartışmaya açabilecek noktaya geldiysek, bu yılın en iyi oyunu hangisiydi diye tartışmak gerçekten çok saçma kalacak. **-TUĞBEK**



YILIN OYUN ANLARI - Episode 4

DEPTHS OF PERIL

Pek bilinmeyen, serbest yapım bir oyundu Depths of Peril… "Diablo 2 benzeri" diyerek oyuna ve yapımcılara hakaret etmek istemiyorum. Öyle değişik fikirler o kadar iyi işlenmişti ki oyunda, ilk gördüğünüzde ağzınız bir karış açık kalıyordu. Bunlardan biri aynen şöyle gelişmişti: Şehrin pazaryerindeki bir tüccardan, şehir dışından gelen karavanların yolunu kesen bir yaratığı öldürme görevi almıştım. "Yalnız" demişti tüccar "elini çabuk tut, şehirde başka kahramanlar da var". Ben de her standart Diablo benzeri oyunda olduğu gibi göreve dümdüz gitmek yerine gittim iksir aldım, evime uğrayıp envanterimi boşalttım, yolda karşıma çıkan börtü böcek ne varsa kestim… Sonunda, görevim olan yaratık haritada göründü… Fekat o da nesiydi? Boss yaratık ve minion'larının ortasında, benim gibi bir insan evladı, hatır hutur hepsini kesiyor! "Allah Allah!" dedim "benden habersiz co-op mu açıldı oyunda?" Öyle bir şey olamazdı çünkü oyunda multiplayer özelliği yoktu. Ben birkaç çelimsiz büyü atana kadar, meçhul kahraman yaratığı kesti. "Dur bakalım, neymiş olayı?" deyip şehre kadar takip ettim. Direkt gitti, bana görevi veren tüccarla konuştu. Ve "ding!" diye bir uyarı mesajıyla, benim görevin iptal olduğuna dair bir uyarı çıktı ekranımda!

Dumur olmuştum! Resmen bir NPC ben sağda solda oyalandım diye, benden önce gidip görevimi yerine getirmiş ve görevin ödülü olan



altınları da cukka etmişti. Nereden bilebilirdim oyunun geçtiği şehirde dört tane daha NPC kahraman olduğunu? Ve oyunun amacının da para biriktirip adam kiralamak, güçlenmek ve diğer kahramanları ya yanımıza çekmek ya da yenmek olduğunu? Bunca yıllık oyunculuktan sonra bile hâlâ "ufak bir oyun"un beni dumura uğratabilmesi, oyun yapımcılarına olan güvenimi sağlamlaştırmıştı. -***SİNAN***

MÜHİM OLAN RUH GÜZELLİĞİ

FALLOUT III

Fallout 3'ün her şeyi iyi güzeldi, hoştu ama 15 yıllık bir rol yapma oyunu firması olan Bethesda'nın hâlâ insanın gözüne güzel görünen insan modelleri yapamıyor olması bizi şüphelendiriyor: Acaba çok mu çirkin grafikerleri var? Güzelliğe katlanamıyorlar mı?

Neyse ki oyuncular kontrolü ele aldılar da GECK mod araçları sayesinde bakmaya doyamayacağınız güzellikte modellerle değiştirdiler asıllarını.



OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON FIRSAT!



KASIM 2007
HALF LIFE 2: ORANGE BOX
> **İNCELEME:** World in Conflict, Medieval 2 Total War Kingdoms
> **DOSYA:** Starcraft2, Oyunlardan para kazanma yolları
> **TAM ÇÖZÜM:** Bioshock ve Neverwinter Nights 2 Mask of the Betrayer
> **DONANIM:** PC upgrade ve alışveriş rehberi



ARALIK 2007
CRYSIS
> **İNCELEME:** Call of Duty 4, Hellgate London, Gears of War, The Witcher, Super Mario Galaxy
> **DOSYA:** OGZ Dövüş Kulübü Başlıyor, En İyi 25 Bedava Oyun
> **TAM ÇÖZÜM:** Hellgate London
> **DONANIM:** Aksiyon oyunları performans testi



OCAK 2008
GTA 4
> **İNCELEME:** Unreal Tournament 3, Kane & Lynch, Mass Effect, Rock Band
> **DOSYA:** 2008 Oyun Patlaması
> **TAM ÇÖZÜM:** The Witcher, Silent Hill Origins
> **DONANIM:** Overclock rehberi, Büyük İşlemci Testi, PSP Hacking
> **DVD'DE:** Guild Wars Trilogy



ŞUBAT 2008
TOMB RAIDER: UNDERWORLD
> **İNCELEME:** PGR 4, Wii Fit, Zack & Wiki, Syphon Filter
> **DOSYA:** Fallout 3, 2007'nin En İyileri, Diziler
> **TAM ÇÖZÜM:** Darkness Within
> **DONANIM:** Ekran Kartları Meydan Muharebesi
> **HEDİYE:** Dev World of Warcraft posteri



MART 2008
RED ALERT 3
> **İNCELEME:** Devil May Cry 4, Burnout Paradise, Sins of a Solar Empire
> **DOSYA:** Crack Savaşları, En İyi 25 Mod
> **TAM ÇÖZÜM:** Call of Duty 4 Multi Ustalık Rehberi
> **DONANIM:** En İyi Bellek Hangisi?
> **DVD'DE:** Lord of the Rings Online



NİSAN 2008
ASSASSIN'S CREED
> **İNCELEME:** Lost, Condemned 2, Gran Turismo 5, C&C3: Kane's Wrath
> **DOSYA:** Oyunlardan Sıkıldık mı?, The Sims 3
> **TAM ÇÖZÜM:** World of Warcraft'ta Zengin Olma Taktikleri
> **DONANIM:** Yenilenmiş Ekran Kartı Testi



MAYIS 2008
GRAND THEFT AUTO 4
> **İNCELEME:** Rainbow Six Vegas 2, Final Fantasy 7 Crisis Core, Army of Two
> **DOSYA:** Ailelere oyunu anlatmak, En iyi 10 bedava MMO, Aliens Colonial Marines
> **TAM ÇÖZÜM:** Assassin's Creed suikast rehberi > **DONANIM:** Ya ekran kartları ölecek, ya işlemciler
> **DVD'DE:** Trackmania Nations Forever



HAZİRAN 2008
PRINCE OF PERSIA: PRODIGY
> **İNCELEME:** Age of Conan, Dark Sector, Europa Universalis Rome
> **DOSYA:** Yeni Prince of Persia, FPS Cehennemi, Konsol ve PC Alışveriş Rehberi
> **TAM ÇÖZÜM:** GTA 4'ün tüm gizleri ve haritası, Team Fortress 2 Rehberi
> **DONANIM:** Üç çekirdekli işlemciler
> **DVD'DE:** Hidden & Dangerous Deluxe



TEMMUZ 2008
DIABLO 3
> **İNCELEME:** Metal Gear Solid 4, Mass Effect, Race D...
...ays Raporu, ...Duty 5
> **TAM ÇÖZÜM:** Mass Effect, Team Fortress 2 Rehberi
> **DONANIM:** ATI 4800 Ekran Kartı
> **MGS4 ve Prince of Persia Posteri**

TÜKENDİ



AĞUSTOS 2008
CRYSIS WARHEAD
> **İNCELEME:** Devil May Cry 4, Supreme Ruler 2020, Super Smash Bros Brawl, Battlefield Bad Company
> **DOSYA:** Crysis Warhead, E3 Dosyası, PES 2009 vs FIFA 09
> **TAM ÇÖZÜM:** MGS 4, Dracula Origin
> **DONANIM:** OCZ NIA, Ekran Kartı Testi
> **DVD'DE:** E3 Özel Bölümü



EYLÜL 2008
SOUL CALIBUR 4
> **İNCELEME:** Soul Calibur 4, Bionic Commando Rearmed > **DOSYA:** Games Convention 08, Geleceğin Oyun Teknolojileri
> **OYUNBOZAN ÖZEL:** 2008'in tüm önemli oyunlarının hileleri
> **DONANIM:** Radeon HD 4870 X2, Sound Blaster X-Fi > **DVD'DE:** Mass Effect: Bring Down The Sky



EKİM 2008
SPORE
> **İNCELEME:** Spore, Star Wars: Force Unleashed, Crysis Warhead, Stalker Clear Sky, Rockband 2
> **ÖN İNCELEME:** Heavy Rain, Warhammer Online, Dragon Age
> **DOSYA:** Playstation 3'ünüzü 320 GB Yapın, Yıl Sonu Furyası Dosyası
> **DVD'DE:** Red Alert (Full Oyun)



KASIM 2008
FAR CRY 2
> **TAM SÜRÜM OYUN:** Splinter Cell Pandora Tomorrow
> **İNCELEME:** Fallout 3, PES 2009, Brothers in Arms 3, Little Big Planet, Motorstorm 2, Warhammer Online
> **DOSYA:** Oyungezer 1 Yaşında, Konsolların Online Hizmetleri
> **DONANIM:** Vista Optimizasyon Rehberi



ARALIK 2008
WoW: WRATH OF THE LICH KING
> **İNCELEME:** Call of Duty: World at War, Left 4 Dead, Red Alert 3, Tomb Raider Underworld, Deadspace, NWN 2 Storm of Zehir, Fable 2, Mirror's Edge, Gears of War 2, Singstar Turkish Party
> **DOSYA:** Devasa Online Oyunlarda Hack
> **TAM ÇÖZÜM:** Fallout 3
> **DONANIM:** Intel Core i7



OCAK 2009
EMPIRE: TOTAL WAR
> **İNCELEME:** Grand Theft Auto IV (PC), Prince of Persia, Resistance 2, Rise of the Argonauts, Football Manager 2009, Spider-Man: Web of Shadows, A Vampyre Story, World of Goo, Persona 4, Midnight Club L.A.
> **DOSYA:** Krizde Oyuncu Olmak
> **REHBER:** GTA IV Teknik Rehberi
> Büyük 2009 Oyunları Takvimi

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ: ....

ADRESİNİZ: ....

ADRESİNİZ: ....

SABİT TELEFONUNUZ: ....

E-POSTANIZ: ....

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR: ....

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ OYUNGEZER@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına olan hesaba, istediğiniz her sayı için 5 YTL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, adınız ve soyadınızla birlikte oyungezer@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak Aras Kargo'ya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde, kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 3258267 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Altunizade Tophanelioğlu Cad. Özyurt Sitesi A Blok D: 5 Altunizade / İstanbul
Tel: (0216) 3258062 **Faks:** (0216) 3258267 **E-posta:** oyungezer@oyungezer.com.tr

inceleme



PC OYUN TESTLERİMİZİ VESTEL KRONOS'LA YAPIYORUZ

Teknolojide Türkiye lideri Vestel'in yardımıyla, paranın alabileceği en iyi oyun PC'lerinden birisini yaptık. Adını da Kronos koyduk. Kronos'un içindekiler gördüğünüzde küçük dilinizi yutabilirsiniz. Çünkü bütün PC oyuncularının kıskanacağı bu oyuncu PC'si şu anda PS3'ün üstünde performans sağlıyor. PC oyuncularının edinebileceği en üst seviye oyun makinelerinden birisi olan Kronos'u, o ay incelediğimiz tüm PC oyunlarını, oyun izin veriyorsa max. 1680 x 1050 çözünürlükte, aksi takdirde izin verilen en yüksek çözünürlükte çalıştıracağız. 16X AA hariç tüm grafik ve fizik ayarları en üst düzeye çekilmiş iken zorlamaya çalışacağız.

İşlemci: Intel Core 2 Extreme Q6850 Quad Core 3.00 Ghz
Ekran Kartları: Çift NVidia GeForce 8800 Ultra 768 MB (SLI)
Optik Okuyucu: Matshita Combo Blu-Ray okuyucu - DVD yazıcı
Sabit disk: 2 adet 700GB S-ATA HDD
Bellek: 4GB Kingston
Soğutma tertibatı: Thermaltake su soğutma, radyatör ve fan kombinasyonu

OYUN	TEST EDİLEN ÇÖZÜNÜRLÜK	ORT. KARE / SAN.
Chronicles of Mystery	1024 x 768	60
Legendary	1680 x 1050 (2X AA)	49
Lord of the Rings Conquest	1680 x 1050 (2X AA)	63
Mirror's Edge	1600 x 1200 (8X AA, Phsyx kapalı)	43
Moto GP 08	1600 x 1200 (8X AA)	65
Penumbra Requiem	1680 x 1050	63
Quantum of Solace	1280 x 1024	102
Saints Row 2	1680 x 1050	44



KILLZONE® 2

EN SONUNDA KONSOL ALDIRTACAK BİR FPS GELDİ!

bu ayın gezilesi oyunları

MIRROR'S EDGE

DÜNYANIN EN RENKLİ AMA EN KARANLIK GELECEĞİNE HOŞGELDİNİZ -BERKANT AKARCAN



Her şeyin anlamsızlaştığı bir anda, şu anda ve bu yerde Faith'in gözlerinin içine bakıyorum, odamın boy aynasında. Ne yazık ki bir dev aynası değil bu ve her şeyi gerçekliğiyle anlatıyor. Faith güçlendikçe ben güçsüzleşiyorum, Faith büyüdükçe ben küçülüyorum. Faith'in aynayı kırıp bir yumrukla "kendine gel artık" demesi an meselesi. Şimdiye kadar yönettiğim en güçlü karakter bunu yapabilir, bana güçlü olmayı öğretebilir, bana ağlamamayı, vazgeçmemeyi, var olana baş kaldırmayı, korkmamayı, kapıları kırmayı, uçurumun kenarına kadar koşmayı ve gerekirse oradan atlamayı öğretebilir. Ve bunu hep yapıyor. Mirror's Edge'i her oynadığımda, Still Alive'ı her dinlediğimde Faith bir yerlerden bana "kalk" diyor, "inandıkların uğruna savaş". Dünya ne kadar boş gelirse gelsin, üzerine kuşlar çizilmemiş beyaz bir tuvale ne kadar benzerse benzesin, orada bir renk var uğruna savaştıklarımıza uzanan.

1- Mirror's Edge'in en zevki modlarından biri de Limbo modu.

2- Faith'in aslında bir nüfus planlama memuru olduğunu biliyor muydunuz?







Ve işte bir kuş daha ben niye bu kadar akrobatik değilim diye direğe kafa atmak üzere... Seni tanımak güzeldi kuş.

Bembeyaz bir şehirdeyiz. Ama o kadar kirli ve öylesine içine işlemiş ki bu, tamamiyle sıradan. Bu yüzden de bembeyaz… En azından Faith için. Ancak bu sefer bir fark var, Faith sixaxis'in ucunda değil, klavye ve faremizin altında. Mirror's Edge'i PS3'te oynamış ve hastası olmuştum, hatta *MDK*'dan sonra hayatımın en anlamlı ikinci oyunu olmuştu. Belki de kötü bir dönemde karşıma çıktığı ve beni ayakta tutacak şeyleri verdiği için yanılsadım diye düşünüyordum fakat oyunun PC sürümündeki ilk adımlarımda fark ettim ki Mirror's Edge gerçekten en iyilerden biri. Hatta PC'deki hali konsoldakine göre çok daha iyi.

Faith'in gözlerinden şehre ilk bakışınızda bile bunu anlamanız mümkün. Oyunun genel tasarımının vermek istediği o vurucu keskinlik, PC'lerimizde anti-aliasing özelliğinin gücüyle çok daha etkileyici hale geliyor. Tüm şehir olmak istediği gibi, her zamankinden daha steril, daha keskin, daha çarpıcı ve daha güzel. Eğer oyunun jeneriğini okumadıysanız Mirror's Edge'de kullanılan motorun Unreal 3 motoru olduğuna inanmakta zorlanabilirsiniz. Şimdi bir yıl öncesine dönelim, Sinan'ın yazdığı Oyunezer'e. "*Unreal 3 motorunun kullanıldığı her oyun birbirine benziyor, U3'lü her oyundan sonra kendimi Dr. Ötker keki yemiş gibi hissediyorum*" demişti ve haklıydı çünkü o tarihte Mirror's Edge yoktu. Bugün anlıyoruz ki yapımcılar isterse kendi tariflerini kullanarak, bambaşka lezzette kekler de yapabiliyormuş. Bunu gördükten sonra artık Unreal 3 motoru kullanan hiçbir oyunun "aynı görünme" bahanesi kalmıyor. Mirror's Edge bu açıdan da farklı ve zihin açıcı. Hani FPS kategorisine sığmayarak ve bir FPS'den beklenenleri değiştirerek klişeleşmiş FPS anlayışını yıkmış ve fikirleri değiştirmişti ya, işte ondan bahsediyorum.

Evet, Mirror's Edge gerçekten de bir FPS'den beklenenleri (artık ne kadar FPS diyebilirsek ME'ye) değiştiren ve çıtayı bir hayli yükseğe çıkartan bir yapım. FPS'lerin kalesi olan PC'de oyunu hatmettikten sonra bunu rahatlıkla söyleyebiliyorum. Oyunun genelindeki sadelik direkt olarak kontrollere de yansımış durumda, elbette bunda farenin de kontrollere katılması büyük bir etken. Hiçbir şekilde klavye kontrolünüz hantallaşmıyor, tam aksine hareketleriniz daha çevik oluyor ve oyunu konsolda oynadığınızdan çok ama çok daha akıcı bir şekilde oynuyorsunuz, tam olarak bir koşucunun yapabileceği gibi yani. Hiç durmadan oraya buraya zıplayabiliyor, yere düşseniz de dönüşlerinizde hiç vakit kaybetmiyorsunuz, hatta yetmezse düştükten sonra alternatif yolları kullanırken iki kez düşünmüyorsunuz. Konsolda Mirror's Edge oynarken bir kere yolunuza bir şey çıktı mı iki saat toparlanamazdınız hani, işte onu tamamen unutabilirsiniz artık.

Tıpkı oyunun konsol sürümünde olduğu gibi Faith oyun boyunca aynı Faith. Hiçbir şekilde gelişmiyor, aynı hareketleri yapıyor. Bunun kötü bir şey olduğunu mu düşünüyorsunuz? Sakın. Çünkü gelişen sizsiniz, hem de bu gelişim hiç ama hiç bitmiyor. Oyunu her oynadığınızda daha kusursuz atlamaya, dövüşlerde giderek daha az mermi yemeye başlıyorsunuz, yolunuzu çok daha iyi tahmin ediyorsunuz. Faith gelişmiyor ama siz gelişiyorsunuz. Hiç durmadan hem de. Ustalaştığınızı hissediyorsunuz durmadan, sizde bir şeylerin değiştiğini hissediyorsunuz. En güzeli de bu değişimin sadece daha iyi zıplamak, daha rahat ilerlemek olmaması. Faith'in o cansız ve buz kesmiş dünyasında kendinizi bulabiliyorsunuz, bembeyaz duvarları farkında olduğunuz özgürlüğünüzle doldurabiliyorsunuz.
Evet, *farkında olduğunuz özgürlük* dedim çünkü Mirror's Edge çok oyunun yapmak istediği ama beceremediği "oyuncuyu içine çekme ve ana karakteri hissettirme" işini olabilecek en iyi şekilde yapıyor. Hani az önce dedim ya "gelişen sizsiniz" diye, bunun nedeni şuydu: Oyundaki her şeyi siz yapıyorsunuz. Geliştikçe de bunu çok daha iyi anlayabiliyorsunuz, Faith sadece atlayan, duvarda yürüyebilen ve kayabilen bir karakter. Ama siz o yolları bulansınız. Bölüme ilk başladığınızda Faith'in sadece amacı belli; nereden gideceği, nasıl gideceği tamamen size bağlı ve bunu oyun önünüze koymuyor. İşte bu yüzden ki oyun boyunca bir şeyler başardığınızı, doğru yolu bulduğunuzda, daha uzun boşlukların üstesinden geldiğinizde hissedebiliyorsunuz. >>

BİRİNİN KOŞUCU OLDUĞUNU NASIL ANLARSINIZ?

- Kıyafetinde bol bol sürtünme izi varsa
- Açıklanamayan yaraları, çizikleri ve kırık kemikleri varsa
- Okula veya işe uzun süredir gitmeyip nedenini açıklayamıyorsa
- Avuçları ve parmak uçları iyice nasır tutmuşsa
- Kırmızı renge düşkünse

Evet, karşınızdaki kişi bir koşucu olabilir.



Horon mevzusunu anlamamış bir Türk genci daha böyle hayata veda ediyor.

NEREDEN NEREYE?

Oyundaki her karakter gibi Faith'in de ilk baştaki halinden kat kat farklı olduğunu biliyor muydunuz? İşte ilk aşamasından beri Faith'in bazı konsept çizimleri.





Bir Escher tablosu gibi durduğuna bakmayın, ekran görüntüsünü alırken başım döndü sadece.

1- - Bi koklasana ya, oyun başından beri aynı çorap ve ayakkabılayım.
- Abla n'aptın sen ya? Öf! *kesif kesif*

2- Faith'in her sahneye bacak açma hareketiyle inmek gibi garip bir alışkanlığı var.

1



2



FAITH'İN DÜNYASINDA TÜM ÇIKIŞLAR KIRMIZIYLA GÖSTERİLİYOR AMA OYUNA İYİCE ALIŞTIKTAN VE FAITH'E DÖNÜŞTÜKTEN SONRA BU KARANLIKTAN KAÇMAK İÇİN RENKLERE İHTİYACINIZ KALMIYOR.



- Bilek güreşine var mısın bebek?
- Varım hacı, böyle mi oynanıyordu?

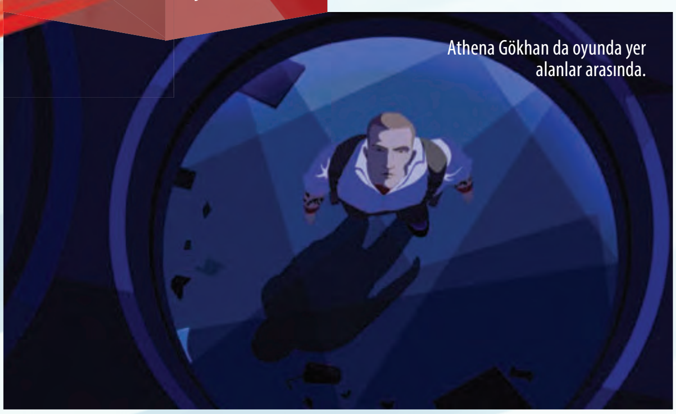
>> Aslına bakarsanız Faith her şeyi de size bırakmıyor, oyunu herkes oynayabilsin diye *Runner Vision* özelliğimiz var, nereden gidileceğine dair ipuçları veriyor. Nasıl mı? Faith'in (ve muhtemelen tüm diğer koşucuların) kırmızıya olan düşkünlüğü nedeniyle. Nereden gideceğinizi bulamadınız mı, sadece etrafınıza bakın. Tüm o beyazlığın ve donukluğun içinde dünyanın en canlı rengi var: Kırmızı. Bu bir boru olabilir, kutu olabilir, bir halat olabilir. İşte bu kırmızı objeler Faith'in nefret ettiği dünyasından tek çıkış yolu ve bu yüzden ona kırmızı gözüküyorlar (daha doğrusu bizim işimizi kolaylaştırmak için oradalar). Peki Faith'i gerçekten nasıl anlayabiliriz? Bu lanet olası şehri nasıl gördüğünü, çıkış yolunu nasıl bulduğunu en iyi şekilde nasıl hissedebiliriz? Bu sorunun cevabı için sizi bu sayfalardaki *Bunu Mutlaka Yapın* kutusuna alalım.

Hakan'la konuşuyordum az önce, o da oyunu alıp oynamış. Dövüş sisteminden dert yandı, hak verdim aslında ama yine de iki önceki paragrafta dediğim şey aklıma geldi. Dövüş sisteminde ilk başta sadece kayarak tekme atabiliyor ya da silahı alabiliyorsunuz ama oyunda ustalaştıkça muhteşem kombolar çıkarmanız işten bile değil. Akıcı bir şekilde oynamaya başladığınız zaman Faith'le, o duvar benim bu duvar senin koşarak SWAT'ın tepesine çöküyorsunuz, yetmiyor tutup birini diğerinin üzerine fırlatıyorsunuz, herifler neye uğradığını şaşırıyor. Ve inanın bana, oyun size bu konuda o kadar yardımcı oluyor ki bütün o akıl almaz kombolar için üç tuş yetiyor. İşin bir diğer güzel yanı da, istemezseniz dövüşmek zorunda olmayışınız. Konsol sürümünde çevik olmak biraz daha zordu, o yüzden mermilerden kaçmaktansa dövüşüp polisleri alt etmek zorunda hissediyorduk kendimizi. Ama bu sefer öyle değil. Oyunu üçüncü kez oynadığımda, sadece bir kez dövüşmek zorunda kaldım. O da herifleri dövmeden hikâyenin ilerlememesi yüzündendi. Onun dışında tüm polislerden kaçmak mümkün. Ne demişler, koşuculuğun onda dokuzu kaçmaktır. Böyle değildi sanırım bu ama neyse, oturdu yani.

Koşmaya bu kadar alışkın olan kızımız Faith, aslında kaçmıyor. Tam aksine savaştığı şey uğruna üzerine gidiyor mevzunun. Belediye başkanlığına oynayan Robert Pope öldürülüyor ve suç Faith'in kardeşine, Kate'e atılıyor. Ve Kate ne yazık ki ailemizden geriye kalan son insan. Totaliter yönetim şehre hakim olmaya başladıktan sonra çıkan ayaklanmada anne ve babamızı kaybetmişiz. Şehirden böyle-

BUNU MUTLAKA YAPIN

Oyunu bir kere bitirdiniz mi? Güzel, şimdi zorlanma zamanı. Hemen oyunun seçeneklerine girip Runner Vision'ı kapatıyoruz. Yetmiyor, bir de oyunun zorluk seviyesini en üste çekiyoruz. Eğer simülasyon hastalığınız yoksa imleci de kapatın. Şimdi yeni bir oyun açın ve daha önce gittiğiniz yolları unutun. Çatışmalarda sadece kaçmaya odaklanın. Artık Faith'i daha iyi anlayabilirsiniz. Başarılar.



Athena Gökhan da oyunda yer alanlar arasında.

İNDİRİLEBİLİR İÇERİK (DLC)

Siz bu satırları okuduğunuzda (ben çok uzaklarda olmayacağım) ME için bir Time Trial harita paketi çıkmış ve 10 dolara satın alınabiliyor olacak. Haritalar hiçbir şekilde ana oyunla bağlantılı değil ve tamamen soyut tasarımlara sahip.

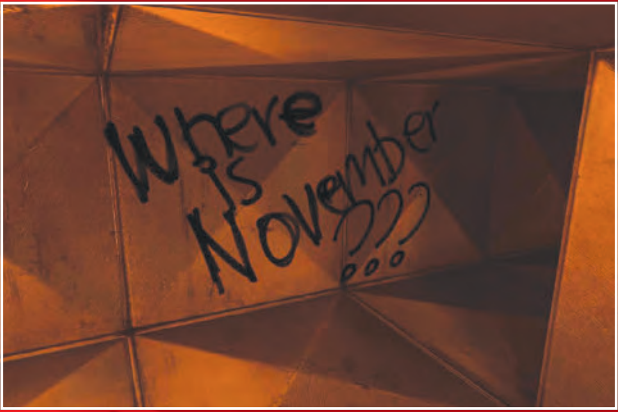








SAHANDA EASTER EGG



"Hani oyun PC'ye de Kasım'da geliyordu" diye sormuşlar DICE'a, DICE da "nerem kasım ki" diye cevap vermiş. Bu cevabı da oyundaki bir borunun içine yerleştirivermiş görüldüğü üzere. Ayrıca "New Eden" adlı bölümde asansörde Serdaristan'daki bir çatışmadan bahsediyor ki Serdaristan da DICE'ın bir diğer oyunu olan *Battlefield: Bad Company*'nin geçtiği ülke. Ropeburn bölümündeyse metrodan çıktığınızda bir kapıda "Anahtar odamda, İmza: Janitor" diye bir kâğıt var. Odasına çıktığınızdaysa panoda "Feed Scruffy" diye bir not var, bu da Futurama dizisindeki Scruffy the Janitor karakterine bir gönderme.







Şimdi önünüze dönün, bir daha asla arkaya bakmayın!

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Çok iyi yazılmış karakterler
+ Başarı ve gelişme hissi
+ Time Trial modu
+ Rafine kontroller
+ Süper tema müziği
+ Sade tasarım
+ Renkler, hisler, anlamlar, Faith
- Tempo düştüğü an oyunun havası kaçıyor
- Oynanış tekdüzeleşebiliyor

PHYSX İLE AYNALAR DAHA GERÇEKÇİ KIRILABİLİR Mİ?

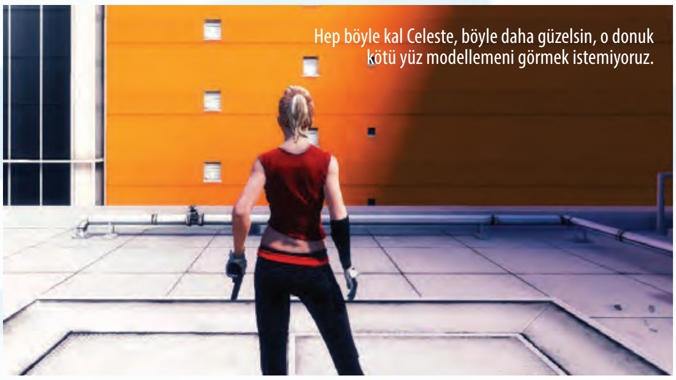
ME'nin PC sürümünün en büyük silahı hiç kuşkusuz PhysX desteği. Sahnelerde size "ohaaaaa" dedirtmese de çevrenin daha doğal gözükmesini sağlıyor ve özellikle heyecanlı sahnelerde salgıladığınız adrenalin seviyesini yükseltiyor. PhysX kartınız yoksa da üzülmeyin, kendisi yazılımsal olarak çalışıyor bu durumda ama özellikle Nvidia değil de ATI karta sahipseniz partikül efektlerinin coştuğu yerlerde 3-4 FPS ile oynamaya hazırlıklı olun. Ayrıca kesinlikle oyunun 1.01 yamasını kurun, yoksa oyun çökebiliyor.

sine nefret etmemizin asıl sebebi de bu. İnsanları, polisleri, günlük yaşamı o kadar kötü ki bu şehrin, Faith'in tutunabileceği tek şey kardeşi Kate. Siz olsaydınız ne yapardınız, hayata tutunabileceğiniz tek kişiyi kaybetseniz? Sizi bilemem ama Faith onu kazanabilmek için her şeyi göze alıyor, ölüm dahil. Böyle başlıyor hikâyemiz, Kate'in masum olduğunu anlatabilmek için cinayetin peşinden gidiyoruz. Ve inanın bana bu hiç de sıradan bir hikâye değil. Senaryo boyunca her an sürpriz gelişmeler olabilir, uyarmadı demeyin. Çok da spoiler vermemek namına derinlemesine girmeyeceğim ama temelinde tekdüze bir oynanışı olan Mirror's Edge'i oynatan öğelerden birisi senaryosuydu (ve çok güzel karakter seslendirmeleri).

Faith'ten kopmanıza engel olan bir diğer mevzu da bölüm tasarımları. Oyunun herhangi iki ekran görüntüsünü yan yana getirin, bu iki kare birbirine ne kadar çok benziyor değil mi? Tamam, şimdi de o iki ekran görüntüsünün alındığı bölümleri oynayın. Ne kadar ayrı olduklarını görüp şaşıracaksınız. DICE'ı tebrik etmek lazım, önce UT3 motoru için, sonra da özgün bölüm tasarımları için. Hiçbir bölüm birbirine benzemiyor ve hangi bölümde olduğunuzu oyunun menüsüne çıkmadan bile anlayabiliyorsunuz. Oyundaki her bölümün, hikâyenin her parçasının ayrı bir rengi, ayrı bir tonu, ayrı bir hissi var çünkü. Müzik gibi… Biri Mogwai'yken bir diğeri Hard-Fi olabiliyor, sonra My Morning Jacket'a geçebiliyor.

Mirror's Edge böyle bir oyun işte, müzikle bağdaştırılabilen, sadece müziğin yaşatabildiği gerçek hislere sarılabilen. Bırakın PhysX'i, bırakın tekdüzeliği bir kenara. Kendinizi Faith'in, anlamların, manzaranın kollarına bırakın korkmadan. Düşeceğinizi bilerek, Mehmet'in geçen ay *kaybetmeye oynayın* dediği tonla, koyacağını bile bile oynayın bu oyunu. Kaybettiklerinizi tekrar kazanamayacağınızı düşünerek oynayın. Sadece bir kez, kaybedin.





Hep böyle kal Celeste, böyle daha güzelsin, o donuk kötü yüz modellemeni görmek istemiyoruz.

> **Tür:** Birinci Kişi Aksiyon > **Yapım:** DICE > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (59,90TL) > **Yaş Sınırı:** +16
> **Minimum Sistem:** 3.0GHz CPU, 1GB RAM, Radeon X1300, GF 6800 ekran kartı, 4.7GB HDD
> **Önerilen Sistem:** 3.4GHz CPU, 2GB RAM, Radeon X2600, GF 8800 ekran kartı
> **Web Sitesi:** www.mirrorsedge.com

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★½
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Oynayın, bir anlam aramasanız da oynayın. En azından yeni bir şeyler denediği için oynayın.

9.2

PC PS2 PS3 Wii 360



-GELİYORUM GTA'YI TAHTINDAN İNDİRM...
-BIRAK BU İŞLERİ ARKADAŞ! - KAAN ALKIN

Yazıya başlamamak adına uydurabileceğim bir bahane kalmadı. Olmadık garabetler yarattım oyunda, ofis ahalisiyle muhabbet ettim, yemek yedim, boş boş dolandım… Bahaneleri tükettim artık. Geçtiğimiz ay "*Saints Row 2 GTA'yı tahtından indirmek için geliyor*" şeklinde fazlaca iddialı bir cümle kurmuşuz. Şimdi, oyunu yeterince oynadıktan sonra "yavaş gelsin" diyorum. Saints Row'dan bahsederken *GTA*'yı anmamak gibi bir şansımız yok elbette. Hatta daha ilk paragraftan ağırlığını koydu kendisi. Peki neden? Nedeni yazının sonunda.

Grand Theft Auto'nun zaman içinde nasıl olgunlaştığını, sandbox kıvamında ve aklı başında bir oyun haline gelişini her beraber izledik. Son *GTA*'yla gangster dünyasına, oyunun tüm eğlencesine karşılık, aslında oldukça ciddi bir bakış attık. Saints Row'unsa olgunlaşmak, daha gerçekçi olmak gibi endişeleri yok. Oyun tabii ki bir senaryo üzerinden ilerliyor ve hikâye ilk oyunun bıraktığı yerden devam ediyor ama bu hikâyeyi umursamak için bir sebebimiz var mı? O kısmı tartışılır.

İlk oyunun sonundaki patlamadan sonra gözlerimizi hastanede açıyoruz bu bölümde. Bir oyun boyunca karıştırdığımız haltlar yüzünden komadan çıkışımız kolluk kuvvetleri tarafından pek hoş karşılanmıyor. Mecburen firar ediyoruz ve şehr-i Stillwater'ı ele geçirmek için kolları sıvıyoruz.

Bu macerada bize eşlik edecek kahramanımızı yaratarak başlıyoruz işe. Doğrusu bu ilk aşama, aynı zamanda oyunun en eğlenceli bölümlerinin başında geliyor. Bu yüzden oyuna başlarken bu ekranda uzun uzun vakit geçirmenizi tavsiye ederim.

Şahsen yarattığım karakter hiç kıpırdamadan ekranda dikilirken bile beni güldürebiliyordu. Oyunda geçirdiğim süreyi artırdı diyemem ama sırf görüntüsü ve tepkileri sayesinde oyunun her anına kahkaha katan bir karakterim oldu.

Karakterimizin cinsiyeti, ırkı, boyu, kilosu, vücut yapısı gibi genel özelliklerini belirlemenin yanında yüzünü gözünü de ayrıntılı bir şekilde yaratabiliyoruz. Yaratmak diyorum çünkü ortaya çıkardığım garabetlerin eline *Spore*'un yaşam formları bile su dökemez. İster çok düzgün,

1- Evinizde oturup televizyon izleyebilir ya da oyun oynayabilirsiniz. Zombiler Saints Row 2'de de karşımıza çıktı ya, ne diyeceğimi bilemiyorum artık. Ne bitmez orduymuş kardeşim.

2- Biz binayı uçurduk, yandaki teyze hâlâ belinin derdinde.

1



2





Ekmel Bey Amca boş vakitlerinde çevre mekânlarda çalışan gençleri ziyaret edip başlarını okşuyor, nasihat veriyor.

isterseniz de galaksinin öbür ucundan gelmiş tuhaf tipler yaratmanız mümkün. Yürüyüş tarzlarını, genel yüz ifadelerini, mimiklerini ayarlarken ofiste atılan kahkahanın haddi hesabı yoktu. Biraz da benim yarattığım karakterin 200 kiloluk, sakallı, her daim "ENEEEE! GOYUN" şeklinde bakan bir teyze olmasından kaynaklandı gülme krizleri (bkz. Fikret Teyze). Özellikle mimikler söz konusu olduğunda, yarattığınız karakter ne kadar abuksa o kadar eğleniyorsunuz. Tek bir karakterle kalmayıp tüm bir aile yaratmamın sebeplerinden birisi de bu olsa gerek. Garabet ailesinin resimlerini yazının dört bir yanında bulabilirsiniz. Yarattığımız karakterin sesini de 3 erkek, 3 bayan sesi arasından seçebiliyoruz. Fikret Teyze erkek sesine sahip ve Meksika aksanıyla İngilizce konuşuyor, bilginize.

KAFANA SIKARIM... SIKAMAYABİLİRİM DE...

Garabet ailesinin fertleriyle bir hayli zaman kaybettikten sonra Fikret Teyze olarak Stillwater sokaklarına bıraktım kendimi. Oyuna, yakın zamanda *GTA IV* oynamış ve halen oynamaya devam eden birinin gözüyle bakmamak için elimden geleni yaptım. Ancak ne yaparsam yapayım, oyunun ilk ve belki de en büyük falsosuna toslamaktan kendimi kurtaramadım. Konsoldan devşirilmiş Saints Row 2'nin her yanındaki konsol esintileri, hatta konsola özgü olduğu halde hiç değiştirilmeden aktarılmış bazı özellikler, aldığım alacağım zevkten okkalıca bir parçayı koparıp götürdü. WASD-fare ikilisiyle oyunun büyük bölümünü götürürken sırf belli menülerde dolanabilmek için olmadık tuşları kullanmak da ayrıca daralttı içimi. Daralmış, hayatımdan bezmiş ve Fikret Teyze'nin suratına bakıp bakıp mide bulantılarına tutulmuş durumdayım madem, performans sorunundan da bahsedeyim. Eğlenceli kısımları sonraya saklayalım.

GTA'nın sistem ihtiyaçlarından yakınan birçok oyungezer oldu. Vakit bulup da forumda uzun uzun yazamamıştım ama şimdi yeri gelmişken belirtmek isterim ki, *GTA*'nın sundukları karşı ihtiyaç duyduğu sistem gayet kabul edilebilir. Oyunu edindiğimden bu yana evdeki bilgisayarımda sorunsuz bir şekilde oynuyorum. Sistemim zaman zaman zorlansa da şu ana kadar hiçbir noktada su koyvermedi. Diğer yandan, Saints Row 2'yi gurur kaynağımız OGZ Test Sistemi'nde oynuyor ve inceliyorum. Saniye kare oranı yerlerde sürünürken, hem grafik



İsmail Hanım daha önce karşımıza Lord of the Rings üçlemesinde Gollum olarak çıkmıştı. Hâlâ karakterin etkisinden kurtulamamış anlaşılan.



İki oyundur hangi GTA'dan özellik çakacağını bilemeyen Saints Row 2'nin vazgeçilmezlerinden biri de ıvır zıvır işler. Boya teyzem boya, gün gelir saçını da boyarsın.

hem de fizik motorunun bug'ları insana kan kusturuyor. Bu hataları görmezden gelsek bile dangalak yapay zekâya bakıp işlemci gücünün nereye gittiğini merak etmekten alamıyorum kendimi. Farklı kulvarlara yönelmiş olsalar dahi Saints Row'a *GTA* çakması demek yanlış değil. Yani çakmışlar ama eğreti durmuş biraz. Eğer süper bir sisteminiz varsa sorunlu da olsa oyunu katlanılabilir bir performansla oynamanız mümkün. Ancak orta halli ya da zayıf bir sisteme sahipseniz kesinlikle uzak durun. Aksi takdirde sadece sinir olursunuz.

EĞLENCE VAKTİ

Stillwater aslında oldukça zengin bir şehir. Sokaklar boş, trafik seyrek olsa da gezilecek görülecek pek çok mekân saklı şehrin içinde ama bulmak için sizin çabalamanız gerekiyor. Çünkü ana hikâye, serbestçe dolaşmak konusunda hiç de teşvik edici değil. Mekânları ve görevleri bulacağım derken kaybolma ihtimaliniz de pek yok. Zira hemen her şey oyunun daha en başından haritada işaretli. Haritanızı açıyor ve onlarca soru işaretiyle karşılaşıyorsunuz. Şehirde gezdikçe bu soru işaretlerinin sakladığı mekânlar, görevler ve modlar haritanızda gerçek isimleriyle yer almaya başlıyor. Giyim kuşam, restoran, bar gibi yerler için de aynı şey geçerli. Bu da daha oyunun en başından, şehri kendi başınıza keşfetmek yerine belli noktaları gezme alışkanlığı yaratıyor.

Şehirde dolaşmak, çevre hakkında bilgi toplamamızı sağladığı kadar, altımızdaki araçla yapacağımız türlü maskaralık sayesinde "Saygı" (Respect- yerim öyle saygıyı) kazanmamıza da yarıyor. Bizi kim takip ediyor, bu spinlerin, ters yönde gitmelerin hesabını kim tutuyor da saygınlığımız artıyor bilmiyorum ama Allah'ın dağında el freni çeksek bile itibar kazanıyoruz. Ana hikâyede ilerlemek için olduğu kadar sağda solda rastlayacağınız görevleri alabilmek için de saygınlığı arttırmanız şart koşuluyor. Amerikan 50 Cent kültüründen yola çıkarak, üst-baş ve takılarla da saygınlığımızı artırmamız mümkün. Ben hâlâ pembe kalpli bir iç çamaşırının nasıl olup da saygınlığımı artırdığını çözebilmiş değilim ama itibarımı bu yolla edinmeye de niyetim yok açıkçası. Zira saygı kazanmanın çok daha eğlenceli yolları var. Mesela sağda solda göreceğiniz abuk subuk görevleri deneyebilirsiniz. Gerçekçilik kaygısı olmayan oyunun bu mini görevlerinde de herhangi bir ahlâki kaygı işaretine rastlayamayacağınızı belirtmeliyim. >>



Fikret Teyzemizin maşallahı var. Yaşından beklenmeyen aksiyonlara girebiliyor rahatlıkla. Mini eteği de, giyeni de sevmiyor.

ÖLDÜRDÜĞÜM ADAM BAŞINA 900 DOLAR DEĞER BİÇİLİRKEN, YOLUN KENARINDAKİ SALAK BANKI PATLATTIĞIMDA 3500 DOLAR GELMESİ İLGİNÇ

>> YAN GÖREV SANAYİİ

Yan görevlerin bazıları oldukça yaratıcı. Bazılarıysa midenizi bozacak cinsten. Oyunda "aktiviteler" adı altında yer alan bu görevleri tamamladıkça oyun içi bazı bonuslar kazanıyoruz. Helikopterle çete elemanlarına hava desteği vermek -ki bu rakip çetenin arabalarını ve helikopterlerini (evet, helikopteri var adamların) temizlemek oluyor-, foseptik tankeriyle şehirde dolanıp belli binaları kahverengiye boyamak (anladınız siz onu) gibi ilginç aktiviteler çıkıyor karşınıza. Yanmayan bir kostüm giyip kendinizi ateşe vererek, yanından geçtiğiniz herkesi ve her aracı yakmak da bir diğer eğlence. Bu aktivitelerin büyük bir kısmında sınırsız cephaneniz ve her türlü silaha erişiminiz olduğundan daha aktiviteye başlamadan Stillwater'ın canına okumaya başlayabiliyorsunuz ayrıca.

Aktiviteleri denedikçe yapımcıların dünyayı anlamak hakkında çok yanlış fikirlere sahip olduğunu düşünmeye başlıyor insan. Örneğin sigorta sahtekarlığı adı altında bir aktivite var. İlk başta sigorta şirketini sağlık durumumuz hakkında kandırıp para hortumlayacağımızı sandım. Ancak aktiviteye başladığımda kendimi arabaların altına atarak, yerden yere vurarak belli süre içinde belli miktarda hasar almaya çalışırken buldum. Bu, PS3'te *Pain* oynamaktan farksızdı diyebilirim. İnsan hayatına verilen değeriyse belli bölgelerdeki emlak fiyatlarını düşürmek için kaos yaratmamız istendiğinde görebildim. Sınırsız cephaneyle giriştiğiniz mahallelerde canlı cansız her şeye hasar verirken, bir yandan da binalara, araçlara, insanlara biçilen fiyatları görüyorsunuz. Kotanızı doldurana kadar da ortamı cehenneme çeviriyorsunuz. Ortadan kaldırdığım bir kişi başına 900 dolar değer biçilirken, yolun kenarındaki salak bankı patlattığımda 3500 dolar gelmesi ilginç bir durum. Daha da ilginci, bilmemne semtine 800 bin dolar zarar vermem karşılığında bana ödenen paranın iki bin dolar olmasıydı.

Yerlerde sürünen Amerikan sokak kültürünü abartılı bir şekilde bilgisayar dünyasına taşıyan Saints Row 2'nin sistemi saygı ve reyting üzerine kurulu. Aktivitelerden biri de tam olarak bununla ilgili. İş üstündeki polisleri konu alan bir reality show'da, kameramanı yanına alması gereken polis memuru hastanelik olunca, üniformayı üstümüze geçirip onun yerini alıyoruz. Amacımız şehrin birçok bölgesinde meydana gelen olayları önlemek ve reytingi yüksek tutacak görüntüler almak. Engellediğimiz suçlar arasında çıplak göstericiler, mahalle kavgaları (bildiğiniz teyze ve amcalar arasında), Ninja-Korsan çarpışmaları, kasksız motosiklet kullananları yakalamak gibi hafif sayılabilir eylemler var. Elbette bu suçları engellemek için her polisin kullanacağı yöntemleri kullanmamız isteniyor: Kavga eden teyze ve amcaları elektrikli testereyle ayırıyoruz, kasksız motosikletli elemanı hafif makinalı tüfekle tarıyoruz, kaykaycı çetesine güdümlü füze atıyoruz… Ayrıca üst üste aynı yöntemi kullanmak reytingleri olumsuz yönde etkileyeceğinden hayal gücümüzü de kullanmamız gerekiyor. Kopuk ana hikâyeyi takip etmediğimiz zamanlarda vaktimiz aktivitelerle ya da aktiviteler olmadan tam manasıyla kaos yaratarak geçiyor.

Aktivitelerin en azından bir getirisi var. Belli seviyelerini tamamladıkça silahlarda, yiyecek içecek ve giyim fiyatlarında indirimler kazanabiliyorsunuz. Daha fazla hasar vermek, daha az hasar almak, polis radarından daha hızlı kurtulmak gibi artıları da var. Ayrıca görevler boyunca itibar puanı kazanamaya devam ediyorsunuz.

MOTO GP ZEKÂSI

Saints Row sonuçta *GTA* formülünü uygulayan bir oyun. Bu durumda olayların geçtiği şehrin halkından, hikâyenin büyük bir parçası olmasını bekliyor insan. Ne yazık ki boş bir

1- Çetelerin saldırı helikopterleriyle gezinmeye başladığı bir dünya düşünemiyorum. Fikret Garabet'in on parmağında on marifet maşallah.

2- Oyunda yer alan araç çeşidi oldukça fazla. Ağır iş makineleri de kullanabildiklerimize dahil. Taktım ben bu ambulansa bu arada.

1



2



EKMEL GARABET



FİKRET GARABET



ZÜHTÜ GARABET



İSMAİL GARABET



2



1- Ekmel Bey Amca, Garabet ailesinin babası. Favori rengi yeşil, dans etmeyi ve spor yapmayı seviyor. Yahu alın şu karakter şeysini elimden.

2- Diyorum benim elime vermeyin böyle oyunlar diye, dinletemiyorum. Fikret Teyze'nin itinayla hazırladığım kızı İsmail Hanım karşınızda.

1



Ne İyi? Ne Kötü?

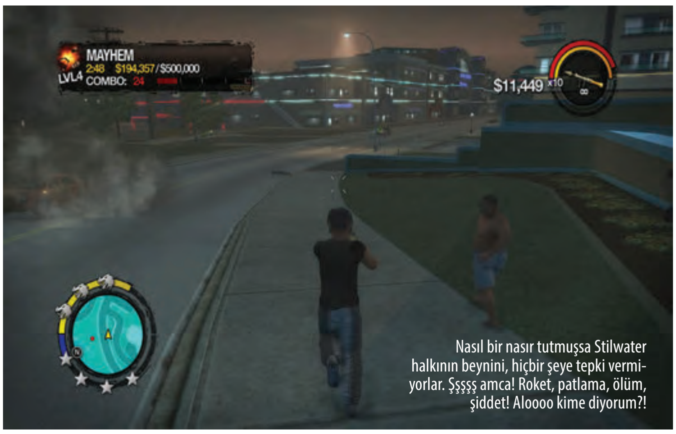
+ Özgür oyun yapısı
+ Karakter yaratma ve özelleştirme becerileri yüksek
- Hikâyenin sunumu oldukça zayıf
- Ciddi grafik, fizik hataları
- Yapay zekâ yok
- Multiplayer başarısız
- Radyo için müzik seçimleri çok kötü

hayal bu. Şehirdeki pek çok şeyle etkileşime girebiliyor olmamıza rağmen yerel halk biraz odun. Bırakın yabancılardan hoşlanmayı, direkt yok kabul ediyorlar. Geçen ay incelediğim *MotoGP*'de olduğu gibi trafikte küt diye üstünüze direksiyonu kırabildikleri gibi, son sürat arkadan bindirdiğiniz araçlar sizi hiç sallamadan yollarına devam ediyor. Sokakta herhangi bir karakterin kafasına iki kurşun sıktığınızda bir iki vatandaş korkmuş gibi yapıyor zaman zaman. Genellikle sallamıyorlar ve neyle meşgullerse onu yapmaya devam ediyorlar ki genelde ya boş boş dikiliyorlar ya da belli bir varış noktaları olmadan dolanıyorlar. Alabildiğiniz en uç tepki, birinin cep telefonunu çıkartıp kavgayı ya da cinayeti fotoğraflaması oluyor. Fotoğrafı çeker çekmez de yine sallana sallana yürümeye devam ediyorlar. Peşimizdeki polislerin durumu da pek farklı değil. Eğer yaya olarak kaçmaya çalışıyorsanız ve bir polis arabası sizi yakalamak üzereyse mutlaka durun. Eğer duruyorsanız kesinlikle polis aracı durana kadar tekrar hareket etmeyin. Yoksa "aman, gidiyor bu" deyip abanıyorlar gaza. Aracın altında iki blok gitmek istiyorsanız bilemem tabii. Diğer bir komedi faktörü de durduk yerde kaza yapan şoförler. Işıklarda beklerken önünüzde darmadağın bir araç durabiliyor her an.

Çatışmalarda düşmanlarınız genellikle kek gibi dikiliyorlar karşınızda ve isabet yüzdeleri de pek yüksek sayılmaz. Bu duruma rağmen çatışmaların zevkini hiç eden yapay zekâ değil. Faremizin varlığına rağmen nişan alma sistemi belirsiz ve beklenmedik anlarda saçmalayabiliyor. Oyunun durmadan takılıp durması, atlamalar ve donmalar yüzünden zaman zaman nişan alıp ateş etmek eziyet haline gelebiliyor. Becerinizden çok şansınıza kalıyor hedefi vurup vurmamak. Patlayıcıları kullanarak kısa yoldan ve nişan alma sistemiyle uğraşmadan da işinizi görebilirsiniz elbette.

HAYATIN ACI GERÇEKLERİ

Eğri oturup doğru konuşma zamanıdır. Aslında oyunla ilgili oldukça komik bir yazı çıkabilirdi ortaya, zira grafiklerin vasat, kontrollerin rahatsız, sürüş fiziklerinin kötü, yapay zekânın güdük olması oyunu oynarken eğlenmemi kesinlikle engellemedi. *GTA*'dan yürütülmüş cep telefonu ve genel oyun sisteminin boşluğu da gülmeme engel olmayı başaramadı. Ana hikâyenin sığlığı bile çok fazla canımı sıkmadı. Karakter yaratma ekranı, cruise control, bazı yan görevler ve bir iki ufak ayrıntı daha GTA'da da yer alsa gayet güzel olabilirmiş hatta. Benim canımı sıkan, giydiği donla, attığı patinajla, vurduğu adamla saygı kazanmayı öğütleyen, "ya zengin ol ya da olmaya çalışırken öl" diyen 50 Cent mantığıyla yol alan, hıyar olmaktan, kanun kaçağı olmaktan başka bir şey öğütlemeyen, değer yargılarını, insani değerleri hiçe sayan, bu sırada zerre eleştiri yapmayan bir oyun olması Saints Row 2'nin. Sizleri bilemiyorum ama ben amaçsız, gereksiz ve kötü karakterlerin başrolde olduğu oyunlardan hızla soğumaya devam ediyorum. Evin etrafındaki çitleri parçalamak başka, yaşlı adamları elektrikli testereyle ikiye bölmek başka… Dönüp dolaşıp yine *GTA*'ya geliyorum, çünkü iki oyunu karşılaştırmamak elde değil yazının en başında da dediğim gibi. *GTA IV*'ün başından sonuna sisteme, ülkelere, insanlara oldukça ince göndermeler buluyorduk. Saints Row'daysa bu incelikten eser yok. Sistemin her hatası olduğu gibi kabul edildiğinden, ekrana da büyük bir rahatlıkla yansıtılmış her şey. "Cool olun da nasıl olursanız olun" muhabbetini kabullenemediğim için bir süreliğine eğlenceli bulsam da Saints Row 2'nin kötü bir *GTA* çakmasından başka bir şey olmadığını söyleyebiliyorum rahatlıkla. *GTA IV* oynuyorsanız bu oyunda vakit harcamanıza hiç mi hiç gerek yok. Sonuç olarak Saints Row 2, zaten iyi olan *GTA* serisinin nasıl daha iyi olabileceği hakkında fikir vermekten ileriye gidemiyor.



Nasıl bir nasır tutmuşsa Stilwater halkının beynini, hiçbir şeye tepki vermiyorlar. Şşşşş amca! Roket, patlama, ölüm, şiddet! Aloooo kime diyorum?!

> **Tür:** Aksiyon > **Yapım:** Volition > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** +18 > **Minimum Sistem:** Intel Core 2 Duo 2GHz / Athlon X2 5200+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 7600GTX / Radeon X1300XT ekran kartı, 15GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** Intel Core 2 Duo 3GHz / Athlon X2 6000+ işlemci, 2GB RAM, GeForce 8800 / Radeon HD 3870 ekran kartı, 15GB sabit disk alanı > **Web Sitesi:** www.saintsrow.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Karakterinizi yaratıp giydirene kadar eğleniyorsunuz. Aktiviteleri bulunca biraz daha eğleniyorsunuz. Sonra, eeee sonra?

6.0

PC PS2 PS3 Wii 360



BURASI ARTIK ORTA DÜNYA DEĞİL, ORTA MALI DÜNYA - ERCE GÜVEN

Bazı hikâyeler vardır, öylesine derin öylesine epik bir anlatıma sahiptir ki içine girdikçe gizemlerini keşfeder, daha fazlası için yanıp tutuştuğunuzu fark edersiniz. Sizi monoton yaşantınızdan koparır, bilmediğiniz harikalarla tanışmanızı sağlar. Onlara kendinizi bir kez kaptırdığınızda tüm yaşantınız boyunca keşke daha fazlası olsaydı der durursunuz.

İşte Yüzüklerin Efendisi böyle bir şey. Kitaplarını okuyanlar, filmlerini izleyenler eminim benimle aynı görüşü paylaşıyorlardır. Böylesine epik bir hikâyenin belki de tek eksik yanı adamakıllı bir oyununun olmamasıydı. Bu muhteşem dünyayı en iyi işleyen oyun kuşkusuz *LotR: Online*'dır ama devasa online oyunlardan hoşlanmıyor ve bilgisayarınızın karşısında tek başınıza yaşayabileceğiniz bir Lord of the Rings deneyimi yaşamak istiyorsanız... Gidin ve başka bir tarafa bakın!

ORTA DÜNYA'DA SAVAŞMAK

Yüzüklerin Efendisi serisini takip etmiş olanlar bilir ki bu uzun maratonun içerisine tam dozunda eklenmiş olan devasa savaşlar vardır. Kayalara oyularak inşa edilmiş Minas Trith'in önündeki bozkırlarda geçen, Fül'lerden Nazgul'lara kadar her türlü yaratığın birbirine girdiği devasa savaşlardan, umudun önemini gösteren Miğfer Dibi savaşına kadar her bir savaş insanın aklına kazınır ve bir ömür boyunca akıllarda kalır (valla benim kaldı, yalan yok). Ölüme gittiğini bilen kahramanların Mordor kapılarındaki mücadelesi, en "sert" insanların bile gözlerinin dolmasına yeter de artar bile (hayır ben ağlamadım bi kere.. böhü).

İşte Lord of the Rings: Conquest size bu savaşları yaşama şansı tanıyor. Aslında bunu oldukça da iyi başarıyor. Daha ilk öğrenme görevlerinden başlayarak kendinizi Orta Dünya'nın kanlı savaş alanlarında buluyor ve üzerinize hücum eden sayısız düşmanı alt etmek için çılgınca bir mücadele içine giriyorsunuz. Büyücülerden şövalyelere, okçulara ve hatta kolculara kadar birbirinden farklı karakterleri kontrol ettiğiniz oyunda zaman zaman Yüzüklerin Efendisi'ni Yüzüklerin Efendisi yapan kahramanlarla da oynama şansını yakalıyorsunuz.

Ama ne yazık ki hiçbir şey başladığı gibi güllük gülistanlık devam etmiyor. Oyunun savaşları bazen öyle bir hal alıyor ki kendinizi aynı tuşlara deliler gibi basarken buluyorsunuz. Ve emin olun "deliler gibi" derken gerçekten bunu kastediyorum. Açıkçası Orta Dünya'nın ihtişamlı savaşları içerisinde kendinizi *Street Fighter* oynuyor gibi hissetmek oyun deneyimini kökünden baltalıyor.



ZORU BAŞARIRIM, İMKÂNSIZ ZAMAN ALIR

Hakikaten de zaman alıyor arkadaşlar. Oyunun co-op modu keyifli ve zorluk derecesi dengelenmiş olsa da tek kişilik oyunda bol bol tırnak kemirme ve saç baş yolma aksiyonu yaşıyorsunuz. Üzerinize milyon tane ork koşarken yaşadığınız stres saniyeler içerisinde büyük bir hayal kırıklığına dönüşüyor. Zaten aynı tuşları tepmekten bunalmış olan bünyeniz, aptalca anlarda yaşanan aptalca ölümler nedeniyle iyice daralıyor. Çoklu oyuncu modlarında ekip üyeleriyle iyi anlaşmanız kısacık ömrünüzü bir parça daha uzatıyor olsa da tek kişilik oyunda daha kelebek olamadan tırtıl halinizle çatur çutur yenilmeniz son derece olası.

Hele ki sırtınızı yanınızda savaşan dost birliklere dayamaya niyetlendiyseniz vay halinize. Siz sırtınızı onlara dayarken, gözü sizden başkasını görmeyen düşman birlikleri sanki ortamdaki tek kötü adam sizmişsiniz gibi üzerinize çullanıyor. Tabii sınırlı sayıda hayatınız olduğunu da hesaba katarsanız sürekli nalları dikmek pek eğlenceli olmuyor. Belirli bir süre sonraysa kısıtlı hayatınız tükeniyor ve kendinizi tekrar tekrar kötü adamların karşısında, ölmeye hazır buluyorsunuz. Oyun tam bir skirmish modunda olduğu ve "hadi bakalım baştan alalım" dediği için her ölümünüzle uzun saatler bilgisayar karşısında kalmayı garanti altına almış oluyorsunuz.

SAURON'UN EMRİNDE

Kuşkusuz tüm aksiliklere rağmen Orta Dünya'da at koşturmak zaman zaman çok keyifli olabiliyor. Bu



Yeşil Vadi'yi Tellioğulları'na bırakmayacağız!



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Yüzüklerin Efendisi
+ Epik savaşlar
+ Kahramanları kontrol etme şansı
- Aptalca ölmek insanı çıldırtıyor
- Tek kişilik oyun çok zor
- Street Fighter'da bile daha az tuşa basardım herhalde

1- Saruman'ın Kulesi önünde çarpışma? Biz bu sahneyi birkaç bin yerden hatırlıyoruz sanki...

2- Mordor'a kadar gelmişken bir mangal yaparız artık, di mi?

3- Arkeolojik kalıntılar işte böyle oluşuyor arkadaşlar.





arada "at koşturmak" derken gerçekten at binmeyi kastediyorum. Çünkü tarafınıza bağlı olarak çeşitli savaş makinaları kullanabiliyor, at ya da warg (bir çeşit kurt) binebiliyorsunuz. Warg sırtındaki pis bir ork olarak düşman saflarını yarmak son derece eğlenceli. Siz sormadan ben söyleyeyim, oyunu savaşın her iki tarafında da oynayabiliyorsunuz.

War of the Ring kampanyasıyla başladığınız oyuna Rise of the Sauron kampanyasıyla devam etme şansına sahipsiniz. Bu kampanyada Orta Dünya'yı alternatif bir senaryo eşliğinde keşfediyorsunuz. Yüzük taşıyıcısının başarısız olduğu ve Sauron'un yükselişinin önünde hiçbir engelin kalmadığı bu alternatif senaryoda bizzat Sauron'un kendisini ve bence ondan çok daha eğlenceli olarak Balrog'u kontrol edebildiğinizi bilmek eminim keyfinizi biraz olsun yerine getirecektir.

ORTA DÜNYA'NIN GÜZEL YÜZÜ

Oyunun tam bir *Battlefront: LotR* olduğunu anladığımıza göre artık atmosferi yaratan öğelere değinebiliriz demektir. Lord of the Rings: Conquest hiç de fena görünen bir oyun değil. Tamam, kesinlikle günümüz "iyi" oyunlarında görmeye alıştığımız görsel seviyeyi tutturamıyor ama yine de çoğu sistemde son derece tatmin edici bir oyun performansı sunabiliyor.

Tabii oyunun atmosferi sadece güzel grafikleriyle sınırlı değil. Hatta atmosferin çoğunu filmlerden kulaklarımızda kalan müziklerin ve bölüm arası videoların oluşturduğunu söyleyebiliriz. Senaryo geçişleri sırasında filmlerden gösterilen kareler, gerçekten Orta Dünya'nın kaderi için savaşıyormuş gibi hissetmenizi sağlıyor.

Ballı laflarım burada da bitmiyor… Zira daha multiplayer'a değinmedim. Oyunda aradığınızı veren bir co-op modunun yanı sıra 16 kişilik online seçeneği de var. Capture the Flag ve Deathmatch gibi klasik çoklu oyuncu modlarına yer veren Conquest'teki online savaşlar, üstünlüğü ele geçiren takımın bir üyesinin "kahraman" sınıfı karakterlerden birini seçme hakkı kazanmasıyla son derece heyecanlı bir hale geliyor. Ama yine de tek kişilik oyunun aptalca ölümleriyle karşılaşma riskini düşünerek oyuna girmeden önce, karşınıza geçip nanik yapacak arkadaşlara katlanıp katlanamayacağınıza karar vermeniz gerekiyor.

PANDEMICSEL BİR HATA OLUŞTU

Aslında iyi adamlardı Pandemic Stüdyosu'ndakiler. *Battlefront* serisiyle beğeni toplayan bu ekip özellikle Bioware'le olan işbirliğinden sonra benim de dikkatimi çekmeyi başarmıştı. Tabii canavar EA'in ağına düştükten sonra ne yapacakları konusunda da endişelerim yok değildi.

Ve ne yazık ki endişelerimde haklı çıktım. EA, her ne kadar geçen yıl piyasaya çıkardığı *Dead Space*'le hâlâ yeni fikirler üretebilecek bir firma olduğunu gösterse de sineğin yağını çıkarmak, posasından da turşu kurmak huyundan bir türlü vazgeçemiyor. New Line firmasıyla arasındaki anlaşmayla kazandığı Yüzüklerin Efendisi haklarını daha ne kadar sömüreceklerini gerçekten kestiremiyorum. Ama gönül isterdi ki bunu, yanında Bioware'in adı geçen, son derece eğlenceli *Battlefront* oyunlarını üreten Pandemic üzerinden yapmasaydı. Elimizde vasat bir Orta Dünya *Battlefront*'u varsa bence bunun tek suçlusu EA'dir.

Yine de siz benim söylediklerime bakmayın. İki sayfadır eleştiriyor olabilirim fakat Lord of the Rings hayranlarına *şiddetle* tavsiye ettiğim bir oyun Conquest. Evet, *şiddetle* çünkü bizler yılın son günlerinde gösterime giren filmlere ulaşana kadar fragmanları yüzlerce kez izlemiş, sinemada üst üste birkaç seansa girmiş, normal üçlemeyi, tek kitaplık özel cildi, milenyum serisini ayrı ayrı satın almış adamlarız. Kısacası EA ve Pandemic'in bizi LotR'dan soğutmak için daha 40 fırın ekmek yemesi gerekiyor.





>Tür: Aksiyon **>Yapım:** Pandemic Studios **>Türkiye Dağıtıcısı:** Yok **>Yaş Sınırı:** +13 **>Minimum Sistem:** 2.4GHz C2D işlemci, 1GB RAM, ATI X1800/GF7800 ekran kartı **>Önerilen Sistem:** 2.6GHz C2D işlemci, 2GB RAM, ATI HD3800/GF8800GTX ekran kartı **>Web Sitesi:** www.pandemicstudios.com/conquest/

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Ne de olsa o bir Yüzüklerin Efendisi. Şans vermek gerekiyor.

6.0

PC · PS2 · PS3 · Wii · 360



Quantum of Solace

İSMİ İÇERİĞİNDEN HAVALI OYUNLAR, BÖLÜM DÖRT

-YİĞİTCAN ERDOĞAN

Dergide süregelen bir gelenek var, belki bazılarınızın dikkatini çekmiştir. Bazı seriler, her daim birtakım yazarların klavyelerinden anlatılmak zorundadır. Molenü amca ne yapsa onu bize anlatanın Serpil olacağı kesindir, İçinde Göker Nurbeyler ismi geçmeyen *WoW* yazıları ayıplanır, *Star Wars* oyunlarını Kaan'dan başka yazan olursa ismi belirlenemeyen bir şahıs tarafından, o *SW* yazan gariban sabahlara kadar odunlanır, örnekler böyle çoğalıp gider. Bunun amacı aslında okurda bir tanıdıklık hissi yaratmaktan ziyade, yazıyı işin uzmanına vermektir. Mesela Mert Nintendo oyunlarını en iyi inceleyen kişidir aramızda. Zira adam çocukluktan beri Nintendo yapımlarıyla içli dışlıdır ve bir seri kendini ne zaman tekrar ediyor, hangi seri sıkmaya başlıyor onu çok rahat ayırt edebilir. Bunun en iyi örneği birkaç ay önceki *Force Unleashed* yazısı. Oradaki akıl almaz SW çelişkilerini Kaan'dan başka ayırt edebilen çok az kişi çıktı aramızda mesela. Fakat burada bir problem var. Şu döngüyü size anlatan fakir ama gururlu yazarınız Ace'in idare tarafından "bu seriden çıkan oyunlar Yiğitcan'ın yahu" diye yaftalanan bir serisi var, o da *Raving Rabbids*. Evet. "Serpil *Fable 2*'yi yazacak" kararı on sekiz ay önce çıkmıştı ki, on sekiz ay önce biz yoktuk. Ortada bir *GTA V* yok ama *GTA V*'i Tuğbek'in yazacağını şimdiden biliyoruz. Ben de elin Amerika'sında fakir fukara bir şekilde "*Rayman Raving Rabbids: Rabbidology*'yi Yiğitcan yazacak" kararıyla avunuyorum burada. Oh ne ala ya. Millet orada *Fallout 5*'leri, *Super Mario Bilmemne*'leri kapsın, biz burada bir *Rayman*'i garanti sayalım. Yumruğu masaya vurduğum gün bugündür arkadaş *(yumruk Rabbid tarzında ama di mi? –Serp.)*. Ciddi seriler istiyorum ben. İlk serim de aha bu, Bond oyunları. Bence gayet kalifiye bir Bond yazarı çıkar benden. *GoldenEye 007*'den beri tüm Bond'ları oynadım, yaptığım kamuoyu araştırmasında dergide benim kalibremde bir Bond hastası olmadığı bulgusuna da rastladım, o halde ne duruyorum ki?



Kafayı uzatsam mı ikilemi var ya? Hah. Burada yok o. Uzatmayın.

"BANA Bİ MARTİNİ BARMEN, SALLA AMA KARIŞTIRMA"

Belki de şu yüzden duruyorumdur, tarihine bakarak güvendiğim Bond serisine çok iyi bir eklenti değil Quantum of Solace. Kabul, bu bilgiyi sizinle başta paylaşmam pek mantıklı görünmeyebilir ama başka çarem yok. Zira az sonra oyunun öne çıkan özelliklerini paylaştığımda "e bunlar iyiymiş ki" diyeceksiniz. Oyunun ilk saatinde ben de öyle demiştim…

Önceki Bond filmi Casino Royale'in bir oyunu olmadığı için, Quantum of Solace'ta o filmden de sahnelere de yer verilmiş. Hikâye, takdire şayan bir biçimde Quantum'u baz alarak iki filmi harmanlıyor. Casino Royale'in bitip Quantum of Solace'ın başladığı yerde açılan oyun, Quantum'un hikâyesinde biraz ilerledikten sonra Bond'un flashback'leri ve peşindeki gizli ajanın ulaştığı bilgiler yardımıyla Casino Royale'e geçiş yapıyor. Anlatım tarzına hakim olan sinematik hava oyun içerisinde de devam ediyor ve havalı patlamalar, yanarak yok olan düşmanlar, kafanıza mer-

BOND OYUNLARI

GoldenEye 007
Nintendo64 – 1997 – Rare
Bond: Pierce Brosnan
Hakkında: ScrewAttack.com tarafından gelmiş geçmiş en iyi FPS seçildi, Game Rankings'de en iyi not alan üçüncü oyun. Doom'un ve Quake'in başlattığı şeyi o mükemmelleştirdi. N64'ün efsane oyunlar katalogunun en önemli parçası olan GoldenEye bugün bile güzel.



Tomorrow Never Dies
PlayStation – 1999 – Black Ops
Bond: Pierce Brosnan
Hakkında: GE007 kadar iyi değildi ve birçok özelliği zamanının gerisindeydi. Ama yine de vasatı aşan ve oynanabilir bir oyundu. Hafızamızda kötü yer etmedi.



The World is Not Enough
GBC/PS/N64 – 2000 – Eurocom/Black Ops
Bond: Pierce Brosnan
Hakkında: N64 versiyonu daha iyiydi fakat oyun genel olarak fena değil kategorisine giriyordu.



007 Racing
PS – 2000 - Eutechnyx
Bond: Pierce Brosnan
Hakkında: Unutmak istediğimiz Bond oyunlarından biriydi, hatta niye Bond oyunuydu ki?



Agent Under Fire
PS2/GC/XB – 2001 – EA
Bond: Pierce Brosnan
Hakkında: Gayet güzel bir oyundu. Hiçbir filme bağlanmayan ilk Bond oyunu olması da kayda değerdi.





İki saniye sonra ayakta bir Bond kalacak mı? Sanmıyoruz.

Ne İyi? Ne Kötü?
- \+ Güzel grafikler
- \+ Aksiyon kısmında teknik her şeyi doğru yapmış
- \- Bond hissinden uzak hava
- \- Üstünüze sizi boğacak kadar fazla akan düşmanlar
- \- Gereksiz gizlilik bölümleri
- \- Çizgisel siper alma sistemi

1- Görseller güzel valla, ne diyeyim. Özellikle de kırılıp döküldüklerinde daha bir bütçeli Hollywood filmi etkisi yaratıyorlar.

2- "Tövbe ettim abiiiiii!"

1



2



İLK BAŞLARDA İLGİNÇ GELEBİLECEK ÇATIŞMA SİSTEMİ, OYUN İLERLEDİKÇE KORKUNÇ BİR TEKDÜZELİĞE BÜRÜNÜYOR.

mi yağdıran helikopterler eşliğinde kendinizi filmin parçası gibi hissetmeye devam ediyorsunuz.

Ama yanlış filmdesiniz. GoldenEye ve Nightfire'ın, yani bütünüyle çatışmaya dayalı Bond oyunlarının doğru yaptığı atmosferik bir detayı atlıyor Quantum of Solace. Oyunumuzun genel hissi *Gears of War*'u andırıyor. Üzerinize her yandan düşman yağıyor, siperler savaşın odak noktası ve sürpriz: Üzerinize her yandan biraz daha düşman yağıyor. Evet, bunlar Daniel Craig'in çizdiği Bond karakterinin yaşamasını beklediğimiz türden aksiyon sahneleri gibi gelebilir kulağa ama uygulamada Craig'in Bond'unun draması tamamen sökülüp atıldığı için üçüncü dünya savaşında gibi hissediyorsunuz. Ufak bir Afrika ülkesinin nüfusundan daha fazla kötü adam öldürüp biraz soluklandıktan sonra kelle sayımızı orta halli Afrika ülkelerinin büyüklüğüne çıkartıyoruz. Üstelik oyunun genel sistemi yüzünden bu da bir noktadan sonra yavanlaşmayı başarıyor.

Yanlış anlamayın, oyunun vuruş hissi, silahları ve düşmanların yapay zekâsı gayet güzel, yani iyi bir shooter'ın yapması gereken her şeyi doğru yapmış Treyarch. Fakat oyunun FPS-TPS kırması sistemi çok tekrarlıyor kendini. Normal durumlarda FPS kamerasında ilerliyoruz. Burada standart "*CoD2*-sonrası" kuralları işliyor, vurulmadıkça sağlık barımız doluyor, arayüz gayet minimal ve sadece iki silah bir pistol taşıyabiliyoruz. Fakat siper alma komutunu verdiğinizde kamera sipere çöken Bond'un suratına dönüyor ve crosshair ufalıp iyi vuruşlar yapmanızı sağlıyor. Kulağa orijinal mi geliyor? Bir daha düşünün, zira ilk başlarda kulağa geldiği kadar da orijinal hissettiren bu sistemin siz ilerledikçe inanılmaz sıktığını fark ediyorsunuz. Tam aksiyona girip "Allah Allah" nidalarıyla kitapsız düşmanlara kafa göz dalacakken birden siper almazsanız ölümünüzün işten bile olmadığı gerçeği tokatlıyor sizi. Bölüm tasarımlarının rezalet bir çizgisellikte boğulması yüzünden oyunun mekaniği temelde platform türünden alınmış gibi. Bir siperin arkasına geç, iki siper öndeki düşmanları temizle, iki siper öne koş, üç siper öndeki düşmanları temizle, sonra kaleye gel, baltayı alıp köprüyü yok et, "I'm sorry James but Vesper is in another castle", eeh! Yani son iki örneğim düpedüz Super Bond Bros. olabilir ama Quantum of Solace hissinde. Üstelik bir de ihtiyacımızdan daha zeki düşmanlar siperin arkasına koştuğunda, ekranın üstünden akan kanı çok sık görmeye başlıyoruz. Siperden çıkıp, FPS kamerasına geçip başka bir sipere koşmanın da nispeten yavaş bir aksiyon olduğu gerçeği biniyor bunun üstüne... Bir bölüm geçip kapatmak bu oyun söz konusu olunca yeterli bir doz oluveriyor aniden.



Bu odayı yeniden dekore etmek şart. Önce avizeyi değiştirelim.

"İSMİM SOLACE, QUANTUM OF SOLACE"

Elimizdekileri bir sayalım isterseniz: Sağlam vuruş hissi, iyi yapay zekâ, güzel grafikler. Buraya kadar iyi mi? Peki, devam edelim o halde; Bond atmosferinden uzak hava, bir noktadan sonra sıkan düşman akınları ve tekrarlayıp durması baygınlık veren siper sistemi. Bunları topladığımızda ne ediyor? Vasatın biraz üstünde bir Bond oyunu. On beş arkadaş birkaç ytl verip birer saat oynamak için alacaksanız buyrun, lütfen alın. Ama bütün parayı kendi cebinizden çıkarıp verecekseniz, yapmayın. Zira bu kriz ortamı içinde Quantum of Solace maalesef paranızın karşılığını veren oyunlardan biri olamamış.

\>**Tür:** FPS/Aksiyon >**Yapım:** Treyarch >**Türkiye Dağıtıcısı:** - >**Yaş Sınırı:** 12+ >**Minimum Sistem:** 2.4GHz işlemci, 512MB RAM (Vista için 1GB), 128MB PS 3.0 destekli ekran kartı >**Önerilen Sistem:** 2.4GHz işlemci, 1GB RAM, 256MB ekran kartı >**Web Sitesi:** www.007thevideogame.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Ben Erdoğan. Yiğitcan Erdoğan. Bu oyun. Kötü oyun.

6.6

PC · PS2 · PS3 · Wii · 360

Nightfire
PS2/GC/XB/PC – 2002 - Eurocom/Gearbox
Bond: Pierce Brosnan
Hakkında: Kanımca GoldenEye'dan sonraki en iyi Bond oyunuydu. Esthero'nun Nearly Civilized'ı da bir oyuna özel yapılan ilk Bond açılış müziğiydi ve oyunun genel hissini çok iyi tamamlıyordu.



Everything or Nothing
PS2/GC/XB/GBA 2004 – EA
Bond: Pierce Brosnan
Hakkında: Kimileri tarafından 2004 senesinin Bond filmi olarak adlandırılan bu oyun hakikaten çok kaliteli bir yapımdı.



GoldenEye: Rogue Agent
PS2/GC/XB/DS – 2004 - EA
Bond: Yok
Hakkında: Bir Bond'u kontrol etmediğimiz ilk Bond oyunuydu. Fena mıydı? Hayır. İyi miydi? Ona da hayır.



From Russia With Love
PS2/GC/XB/PSP 2005 - EA
Bond: Sean Connery
Hakkında: Connery'nin seslendirmesini yaptığı bu oyun fena değildi ama İstanbul'da geçtiği için fazladan sevgi göstermiştim ben.





1- Bal tutan parmağını yalar, ateş tutanın aynı şeyi yapmasınıysa önermiyoruz.

2- Legendary size bir rota çiziyor, onun dışına çıkmayın diye de aralarından geçilemez arabalar diziyor yollara.





BİLMEDİĞİN KUTUYU KURCALAMAYACAKSIN -CAN ARABACI

İnsanoğlunun tarih boyunca tuzağına düştüğü en tehlikeli dürtülerden biridir merak. Kediyi öldürmesinin dışında başka felaketlere de yol açan, büyük kötülüklerin serbest kalmasına neden olan işte hep insanoğlunun dizginlenemeyen bu merak duygusu olmuştur. Bunun Legendary ile ne alakası olduğunu *merak ediyorsanız*, siz de başınıza büyük bir felaket almak üzeresiniz…

PANDORA'NIN KUTUSUNDAN ÇIKAN TAVŞAN

Yunan mitolojisine göre yaratılan ilk kadın olan Pandora, merakına yenik düşerek açmaması gereken bir kutuyu açtığında içindeki tüm kötülüğü serbest bırakmıştır. Legendary de kötülüklerle dolu bu mitolojik kutuyu günümüzün New York'unda, kucağımıza bırakıveriyor. Profesyonel bir hırsız olan Jack Deckard, Pandora'nın Kutusu'nu bir müzeden çalmaya karar veriyor ama tarih tekerrür ediyor ve Pandora'nın adımlarını izleyen Deckard kutuyu açınca ortalık şenleniyor. Yukarıda tavşan demiş bulundum ama işin aslı ne bir bir sihirbazız, ne de elimizdeki bir şapka… Dolayısıyla da Pandora'nın Kutusu'ndan Griffin, Minotaur, Werewolf gibi mitolojik (ve tehlikeli) yaratıklar çıkartabilen profesyonel bir hırsız olarak bu "ilginç" gösterimiz için alkış alamıyoruz. Tam aksine, başıboş kalıp New York'un dört bir yanına dağılan bu yaratıklar şehri birbirine kattıkça kutuyu açtığımıza açacağımıza pişman oluyoruz.

Oyunun kontrolleri size geçtiği anda pişmanlığınızın asıl sebebinin yaratıklar mı, yoksa oyunun ta kendisi mi olduğunu sorgulamaya başlayabilirsiniz, korkmayın. Cevap düşündüğünüz gibi oyunun ta kendisi. Ağır konuşmak üzereyim, o yüzden kendinizi hazırlayın… Umut vaat edebilecek bir oyun olmasına rağmen sahip olduğu potansiyeli kullanmaktan çok uzak bir oyun Legendary. Oyunun yapımcısı Spark Unlimited, Unreal Engine 3 gibi gayet başarılı bir motoru alıp kare oranı yerlerde sürünen, inanılmaz kötü grafiklere sahip bir oyun motoruna çevirmiş. Sadece bu bile başlı başına bir başarıyken, bununla da kalmayıp son yılların en çizgisel oynanışını da oyuna eklemeyi ihmal etmemişler. Zıplama özürlü bir karakter, her adımı önceden belirlenmiş bir rota, hiçbir şekilde müdahale edemediğimiz hazır sahneler resmen nostaljik bir oyun deneyimi sunuyor. Neticede, iyi olmaktan çok uzak bu oyun deneyiminin en duygulu anı, boşa giden paranızın arkasından ağlamanız oluyor.

AZALARAK BİTSİN: VANA BULMACALARI

Yukarıda yazdıklarıma bakıp "o kadar mı kötü?" diye sorabilirsiniz. Bu durumda cevabım "durun, daha saymayı bitirmedim ki" olacak. Bölüm tasarımlarından bulmacalara kadar oyundaki her şey sizi oyundan soğutmak için özenle hazırlanmış sanki… Sorarım size, rastgele bir binanın içinde açıkta kabak gibi duran bir yangın musluğu vanasını çevirerek sadece geçeceğimiz yoldaki yangını söndürdüğümüz bulmacalar geçmişte kalmamış mıydı? Anlaşılan o ki kalmamış. Ya da yapımcılar eski güzel günleri anmak için bu gariban oyunu kendilerine kurban seçmişler. Legendary'nin dört bir yanından bu tip bulmacalar fışkırıyor. Orijinal sayabileceğim ve hoşuma giden tek şey, oyunun başında Deckard'ın Pandora'nın Kutusu'nu açarken eline yerleşen mühür sayesinde öldürdüğü yaratıklardan "animus" adı verilen enerjiyi toplaması oldu. Topladığımız bu enerjiyi ister kendimizi iyileştirmek için, istersek de düşmanlarımızı uzaklaştırmak için kullanabiliyoruz. Bilmiyorum okuduğunuz bunca şeyden sonra hâlâ oynamaya niyetiniz var mı ama oyun boyunca bol bol kullanmak zorunda kalacağınız bir özellik kendisi. Çünkü tutukluk yapıp doğru düzgün ateş etmeyen silahlar ve hantal kontroller sayesinde daha nişan alamadan dibinizde biten düşmanlara karşı yegâne savunmanız bu *jedi* teknikleriniz olacak. Yazının sonuna gelirken tekrar belirtmeme gerek var mı bilmiyorum ama Legendary, olmasını beklediğimiz oyun değil. İlginç olabilecek bir hikâyeyi gayet sıkıcı şekilde, hiçbir heyecan vermeden işleyen ve keyif vermekten ziyade harcadığınız vakte acımanıza neden olan bir yapım var karşımızda. Diğer bir deyişle Pandora'nın Kutusu'ndan çıkan, kötü bir sürprizden başka bir şey değil…



Bugünün New York'una dadanmış bir Griffin ilginç olabilirdi, oyun Legendary olmasaydı...

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Öldürdüğünüz yaratıklardan animus toplayıp çeşitli şekillerde kullanmak fena fikir değil
+ Oyunun ilk yüklemesi sırasında arkadaşlarınızla muhabbet edebilirsiniz
- Kötü grafikler
- Kötü oynanabilirlik
- Fazlasıyla çizgisel oynanış
- Kare oranı sorunları
- Çok sıkıcı çoook…

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★☆☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Açmayın… Pandora'nın Kutusu'nu açmayın! Merak duygunuza yenik düşmeyin, pişman olursunuz.

4.4

PC | PS2 | PS3 | Wii | 360

> **Tür:** FPS > **Yapım:** Spark Unlimited > **Dağıtım:** Gamecock Media Group > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** +18 > **Minimum Sistem:** Pentium 2.6GHz / Athlon X2 3800+ işlemci, 2GB RAM, GF 7600GT/Radeon X1600 ekran kartı, 9,5GB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** 2GHz DualCore işlemci, 4GB RAM, GF 8800GT/Radeon HD 3850 ekran kartı > **Web Sitesi:** www.legendarythegame.com



Ne İyi? Ne Kötü?
+ Grafikler idare eder
+ Sistem gereksinimleri düşük
- Atmosfer namına bir şey yok
- Hız hissi hiç verilememiş
- Yapay zekâ çarpışan araba kullandığını sanıyor

MotoGP 08

SİZ BİR ÇUBUKSUNUZ VE SAĞA SOLA YATARAK İLERLİYORSUNUZ! -KAAN ALKIN

Sürat ve adrenalin bir insanın hayatını kökünden değiştirebilir. Bir kez adrenalin bağımlısı oldunuz mu ya hep daha fazlasını istersiniz ya da göçüp gidersiniz. Bu ihtiyacı oyunlarla gidermeyi başaranlardansanız ne mutlu, biraz daha heyecan uğruna dünyanızın kararma ihtimali yok. Tek dikkat etmeniz gereken kalbinizin sıkışmasına neden olacak kadar kötü oyunlardan sakınmak. Yıllarca THQ'nun çekip çevirdiği MotoGP serisi bu kötü oyunlara verilecek örneklerden biri değildi ama lisansı Capcom'a kaptırdıktan sonra bir şeyler değişmiş gibi. Derin bir soluk alalım ve 10'dan geriye sayıp oyuna doğru serbest düşüşe geçelim.

MotoGP benim severek oynadığım yarış oyunlarından biridir. Seyahatti, askerlikti, oyunun sadece konsolda boy göstermesi filan derken aramız açılmış olabilir ama sorun değil. Çünkü eski dostlar bir araya geldiğinde, kaldıkları yerden devam edebilir arkadaşlıkları. Tabii eski dostunuz tipini ve karakterini tanınmaz ölçüde değiştirdiyse durum başka. İlişkinize çok farklı bir şekilde devam edebilir, hatta "seni eskisi gibi hatırlamak istiyorum" diyerek sırtınızı da dönebilirsiniz. Ben ve MotoGP arasındaki ilişki hız duygusu ve kontrole dayalıydı. Hız ihtiyacımı karşılayan, motorun tepesinde olan adamın hissiyatını ekrana başarıyla yansıtabilen bir MotoGP kalmış aklımda ama işte bu yeni halini kurup bir heyecan oynama başladığımda karşıma bambaşka şeyler çıktı. Fazlalıkları alınan oyunu kısaca özetlemeyi denersek, şöyle bir şey çıkacaktır ortaya: "Yerde iki adet çizgi var. Biz de ekranın ortasında bir çubuğuz ve gidiyoruz. Amaç, çubuğu sağa sola yatırarak iki çizginin arasında kalmak." Şaka gibi ve maalesef şaka değil. Kısa bir süreliğine göze hitap etmeyi başarsa da bu büyülü süre sona erdiğinde derinliği, yapay zekâsı ve en önemlisi hız duygusu olmayan gayet basit bir yarış haline geliyor MotoGP 08.

BİR AYAR YAPABİLSEYDİK BARİ

Motorumuza sadece bir iki ayar yapabiliyoruz. Her yarış sonrası topladığımız kariyer puanıyla da dört özellikten birini geliştirebiliyoruz. Seçtiğimiz takıma göre motorumuzun modeli ve dış görüntüsü belirlenirken, yarışları kazandıkça açtığımız kasklardan birini kullanabiliyoruz. Ayrıca sırt numaramızı da kendimiz belirleyebiliyoruz. Bunun dışında kalan her şeyin toplamı arcade'den simülasyona, hiçbir zorluk seviyesinde farklılık göstermiyor. Oyunun zorluk anlayışının "biraz daha hızlı giden bir yapay zekâ" olması da bambaşka bir kalp yarası olarak ekleniyor deneyime.

Yine de oyundaki yapay zekânın benim için en büyük eğlence kaynaklarından biri olduğunu söyleyebilirim. Pistteki varlığımızdan bihaber sürücüler sürekli aynı çizgiyi takip ettiklerinden biz onların bölgesini ihlal ettiğimizde bodoslama motorumuza bindirebiliyorlar. Fren yaparken ya da gazlarken de kendinizi hayalet gibi hissetmenize neden oluyorlar. Ne yarışları anlatan bir spiker var oyunda, ne de gerçek bir yarış hissi. Kendinizi pistte öylesine dolanır gibi hissediyorsunuz. Buna pilotların sadece ismen var olmasını, motorunuzun teknik/görsel özelliklerine dilediğiniz gibi müdahale edemeyişinizi de ekleyin. Zaten sıkıcı olan oyunun iyiden iyiye tekdüze ve çekilmez hale geldiğini göreceksiniz. Öyleyse bir de Challanges menüsünü deneyelim. Belki buradaki görevler daha çekicidir? I-ıh, değişen bir şey yok. Efsane bir pilotla da yarışsanız, zaman bitmeden checkpoint geçmeye de uğraşsanız sonuç aynı: Siz bir çubuksunuz ve gidiyorsunuz.



MotoGP sonrası halim bu işte. Perişan ettin beni MotoGP!

Oyunu oynarken delicesine eğlendiğim anlar da oldu ama bu anları oyuna değil kendi başıma uydurduğum mini oyunlara borçlu olmam MotoGP için bir başka eksi. Seçtiğim virajlarda kasten düşerek yine de birinci gelmece, 20-30-40-50 saniye avans verip verdiğim avans kadar önde bitirmece gibi kişisel modlar sayesinde çocuklar gibi şenim valla. MotoGP 08'i oynarken bol bol *Sega Rally*'yi de andım. İki oyun arasındaki en büyük fark, MotoGP'nin izleyicileri arasında zürafa ve fillerin olmaması. Bu şartlar altında yola *Race Driver GRID*'le devam etmenizi, en kötü ihtimalle *Liberty City*'nin çevre yollarında gazlamanızı şiddetle tavsiye ediyorum. Zira bu oyunda görecek bir şey yok, tabii ihtiyacınız olan şey kötü bir anı değilse…



1- Ön sırada sağdan ikinci motorun pilotunun gözlerini hafiften görebiliyoruz. Oyunda pilotlara en fazla bu kadar yakından bakabiliyoruz işte.

2- Farklı kamera açıları olabilir ama hız duygusunu hiçbiri veremiyor.



> Tür: Yarış **> Yapım:** Capcom **> Türkiye Dağıtıcısı:** - **> Yaş Sınırı:** - **> Minimum Sistem:** Intel P4 2GHz/ Athlon 64 2GHz İşlemci, 1GB RAM, GeForce 6600 / Radeon X1600 Ekran kartı, 8GB Sabit disk alanı **> Önerilen Sistem:** Intel P4 3.06/ Athlon 64 3GHz İşlemci, 2GB RAM, GeForce 8600 / Radeon 2600 Ekran kartı **> Web Sitesi:** www.playmotogp.com

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★☆☆☆
Hikaye/Atmosfer	★☆☆☆☆
Eğlence	★☆☆☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Capcom'un bu ikinci MotoGP denemesi beni gerçekten üzdü. Bugün bile eski MotoGP daha iyi.

4.8

PC PS2 PS3 Wii 360



CHRONICLES OF MYSTERY
THE SCORPIO RITUAL

GENÇ VE GÜZEL BİR ARKEOLOG, KAYIP BİR AMCA VE İLLA Kİ TAPINAK ŞÖVALYELERİ… -ESER GÜVEN

Eolacağı buydu aslında. Oyunun başına öyle bir önyargıyla oturdum ki, ne oynarken, ne de bitirdiğimde oyunu sevdim mi, sevmedim mi karar veremedim. Çok feci arada kaldım ama ibre hoşnutsuzluk tarafına kayıyor sanırım. Evet, yazının sonunu baştan yazmak klişesini de yerine getirdiğimize göre Chronicles of Mystery'yi azıcık tanıtmaya başlayabiliriz.

Konumuz son derece sıradan, örneklerini sağda solda yüzlerce kez gördüğümüz cinsten. Efendim, Sylvie Leroux isminde, çekici bir arkeolog hanımı oynuyoruz (ideal adventure karakteri). Amcamız yaptığı çok önemli keşfi görmemiz için bizi acilen Malta'ya çağırıyor ama oraya gittiğimizde elbette amcamızın sırra kadem bastığını öğreniyoruz. Aksi halde çözecek bir olay olmazdı elimizde, iyi olmuş saklanması. Polisler amcanın kazı alanından bazı şeyleri çalıp kaçtığını düşünüyor, biz de 'olur mu öyle şey, benim amcam masum hakim bey' diyerekten hem amcamızı, hem de kayıp hazineleri bulmaya çalışıyor ve araya Tapınak Şövalyeleri'nin de (hah hah, çok orijinal hakikaten) karıştığı gizemleri çözmeye uğraşıyoruz. Allah aşkına sıkılmadınız mı konuya sıkıştıkça Tapınak Şövalyeleri'ne ve benzer tarikatlara sığınmaktan? Azıcık farklı olun yahu. Neyse, önyargı demiştik değil mi, sakinleşip devam edeyim.

..BİR BARDAK KOLADAN SONRA…

Bir süreliğine konuyu görmezden gelelim ve bulmacalara geçelim. Oyun genel olarak bana çok basit geldi, tecrübeli adventure oyuncularını (öhöm) çok da tatmin edebilecek bulmacalara rastlayamıyorsunuz. Yine de türe yeni ısınan oyuncuları oyalayabilecek kadar zevkli. Bu bulmacaların arasında klasik 'karo kaydırma' türünde olanlar da var, envanterde birkaç eşyayı birleştirmeniz gerekenler de. Zaten çoğu yerde Sylvie de verdiği ipuçlarıyla size yardımcı oluyor. Ayrıca yine klasik biçimde oyundaki yardım sistemini kullanarak, tıklayabileceğiniz tüm objeleri görebiliyorsunuz. Görünüşe göre 'casual' oyunculara hitap eden oyunlar serisine bir yenisini daha ekleyebiliriz.

Oyunun asıl parladığı nokta bence grafik kalitesi. Tamam, deminden beri yerden yere vuruyorum oyunu ama hakkını da vermek lazım. Hazır çizim arkaplanlar muhteşem görünüyor ve bu arkaplanlardaki minik animasyonlar son derece yerinde kullanılmış. Karakter animasyonları, çizimlerin üzerinde sırıtmıyor, oldukça doğal ve başarılı. Buraya kadar her şey iyi, sorun yok. Hayal kırıklığının başladığı yer, ara sahneler. Oyunun orijinali Lehçe, büyük ihtimalle ara sahnelerdeki dudak hareketleri de Lehçe diyaloglar dikkate alınarak hazırlanmış ama sonra İngilizce tercümeye uydurulmamış. Dudak senkronizasyonundaki bu başarısızlık çok rahatsız etti beni. Ayrıca oyunun genelinde Lehçeden İngilizceye çeviride eksiklikler, duygu yoksunlukları göze çarpıyor (aynı *The Witcher*'ın ilk halinde olduğu gibi). Elbette bunlar çok fazla oyuncunun fark edebileceği hatalar değil, yine de kusur hanemize yazalım.

KEŞKE ŞÖYLE OLSAYDI, KEŞKE BÖYLE OLSAYDI

Sonuç olarak Chronicles of Mystery'den alacağınız keyif tamamen ne kadar süredir adventure oynadığınıza, tecrübe düzeyinize ve beklentilerinize bağlı olarak değişecek. Bu yüzdendir ki çok kötü demeye dilim varmıyor ama beni tatmin etmediğini de söylemek zorundayım. Oyun süresi uzatılsa (siz de fark edeceksiniz ki oyun çok çabuk ve bence havada kalarak bitiyor), tercümeler ve ara videolar elden geçirilse, bulmacalar zorlaştırılsa ve bu kadar çok ipucu verilmese, senaryoya da biraz daha orijinal öğeler katılsaymış gerçekten de takdir edilesi bir oyun olurmuş. Şu haliyle bende o tür bir duygu yaratmadı açıkçası.

Ne iyi? Ne Kötü?
- \+ Hakikaten muhteşem grafikler
- \+ Oyundaki şehirlerden biri İstanbul
- \- Klişe konu
- \- Ara videolarda hatalar
- \- Çeviride eksiklikler
- \- Pek zor olmayan bulmacalar



Mayo da içimde, amcayı boşverip serin sulara mı dalsam acaba?





1 – Grafiklerdeki zenginlik inanılmaz, etrafta muhabbet edecek birileri de olsaydı keşke.

2 – Her ortama itinayla uyum sağlanır.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

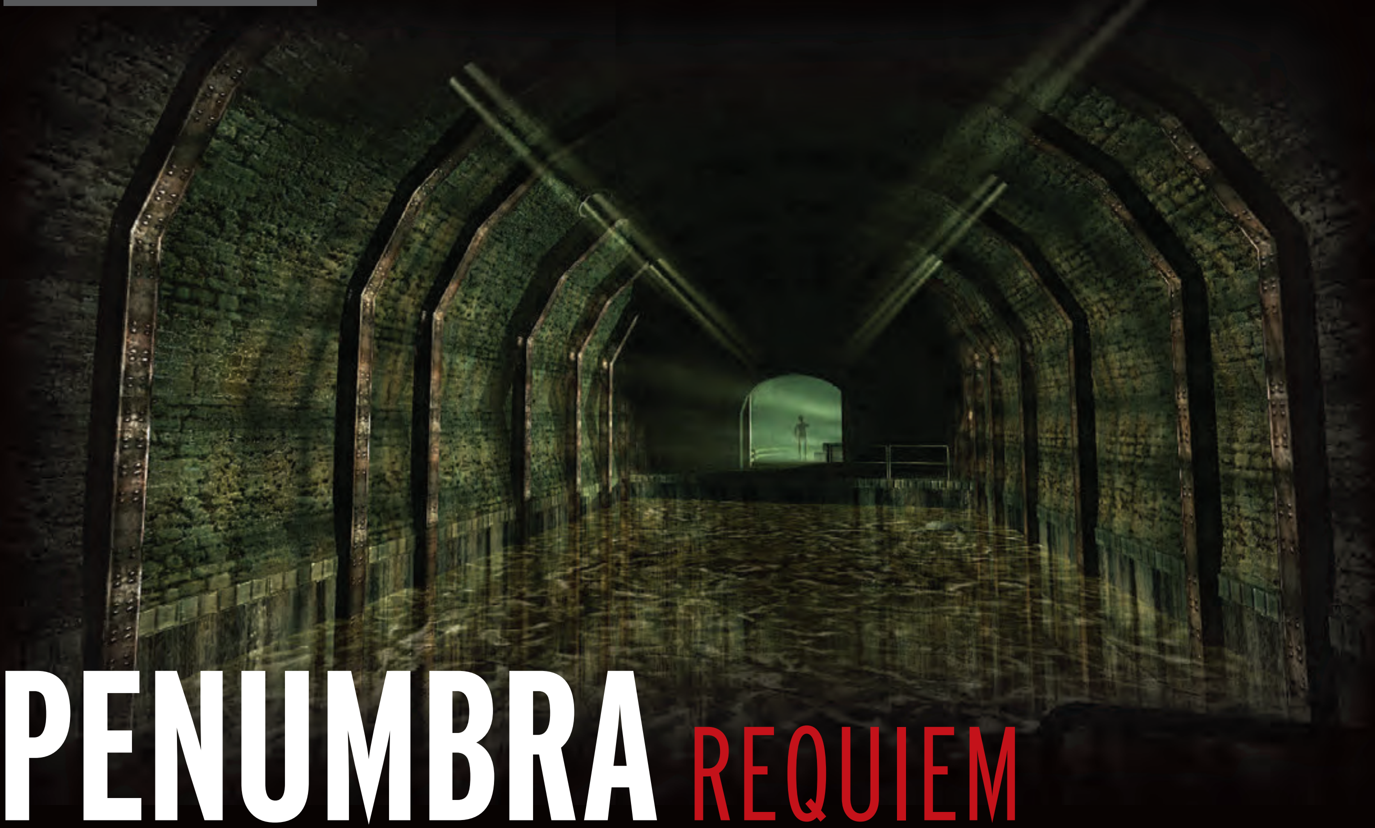
Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Şunun şurasında kaç tane adventure çıkıyor ki… Oynayın, bitirin, bir kenara kaldırın.

7.4

PC | PS2 | PS3 | Wii | 360

> **Tür:** Macera > **Yapım:** City Interactive > **Dağıtım:** City Interactive > **Türkiye Dağıtıcısı:** Tiglon > **Yaş Sınırı:** +16 > **Minimum Sistem:** 1,5GHz işlemci, 512MB RAM, 64MB ekran kartı, 430MB sabit disk alanı > **Önerilen Sistem:** 2GHz işlemci, 1GB RAM, 128MB ekran kartı > **Web Sitesi:** www.testamentofsingame.com



PENUMBRA REQUIEM

HAYAL KIRIKLIĞINA HAZIR MIYIZ? - ESER GÜVEN

Böyle oyunlarla karşılaştığımda resmen cinlerim tepeme çıkıyor sevgili okurlar. Ne olurdu yani Penumbra'nın suyunu çıkarmasanız, ne olurdu yani Black Plague ile bitmiş olsaydı bu seri? Ama yok, belki tavuk altın yumurtlamaya devam eder diye sıktıkça sıkmışlar boğazını. Çıkan yumurta da altından başka her şeye benzemiş.

Penumbra aslında bir teknoloji demosu olarak yaratılmış, ardından bir üçlemenin ilk bölümü olarak Penumbra Overture ismiyle piyasaya sürülmüştü. Sonrasında yaşanan sıkıntılar üçlemenin doğduğu gibi ölmesine yol açacaktı ki Frictional Games yeni bir yapımcıyla anlaşmayı başardı ve serinin ikinci ve üçüncü bölümleri bir arada, Penumbra Black Plague ismiyle karşımıza çıktı. Buraya kadar her şey iyi güzel; üçleme planlandığı gibi tamamlandı, Black Plague hem atmosfer, hem de içerik olarak bizleri oldukça tatmin etti. "E madem seri bitti, Requiem de ne ki?" diye mi soruyorsunuz? Requiem güya Black Plague için bir genişleme paketi ama tarz olarak Black Plague'dan oldukça farklı.

PENUMBRA: PORTAL

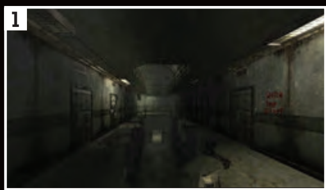
Oyunun web sayfasına girdiğimde beni 'Welcome to the Penumbra: Requiem Portal" yazısı karşıladı, gerçekten de ilginç bir tesadüf çünkü Requiem bence acayip bir *Portal* çakması. Oyunda dokuz tane birbirinden bağımsız bölüm var (*Portal* gibi), bölümlerde fiziksel bulmacalar mevcut (*Portalımsı*), size eşlik eden bir bayan sesi (*Portalımtırak*) ve hatta duvarlarda 'adımlarına dikkat et' tadında kırmızı renkli yazılar bile (*Porportal*) unutulmamış. Bölümleri bitirmek için belli miktarda anahtarı topladığınızda açılan portaldan geçiyorsunuz. Anahtarları toplamak içinse lazer ışınlarından kaçıyor, blokları üst üste koyup yükseklere çıkıyor, düğmelere basıyor, sağı solu patlatıyorsunuz. Bütün bulmacalar fizik üzerine kurulmuş, envanter diye bir şey yok. Ayrıca oyunda sizin haricinizde etkileşim kurulabilecek hiçbir canlı da yok, ne bir yaratık, ne bir böcek, ne bir kuş. E madem fikri araklayacak kadar çok sevdiniz, bari *Portal*'ın neden başarılı olduğunu da araştırsaydınız ya güzel kardeşlerim. Onun yerine karşımıza neden böyle sıkıcı ve kolay bir oyun çıkardınız ki?

Penumbra serisinin en önemli özelliklerinden biri korku öğesiydi, bari diyorum bu oyunda da korku hissi yaşayabilseydik. Ne yazık ki bu da mümkün değil çünkü içerikte sizi korkutabilecek hiçbir şey yok. Önceki oyunlarda peşinizdeki yaratıkların varlığı bile başlı başına bir korku sebebiydi, bundaysa sadece ortam biraz karanlık, o kadar. Eğer ekranda kahverengi tonlar gördüğünüzde bile korkuyorsanız söyleyecek bir şeyim yok tabii.

RAHMETLİ GÜZEL YUMURTLARDI

Requiem'de oyunu canınız her istediğinde kaydedemiyorsunuz, otomatik kaydı tetiklemek için bölüm içinde kapı açmak veya anahtar bulmak gibi kayda değer bir iş yapmanız gerekiyor. Eğer olur da ölmeyi başarırsanız, oyun "yahu nasıl da öldün, halbuki ölmemen için elimden geleni yapmıştım, al bakalım bir daha dene seni gidi" dercesine sizi en son kaydedilen noktaya geri bırakıyor.

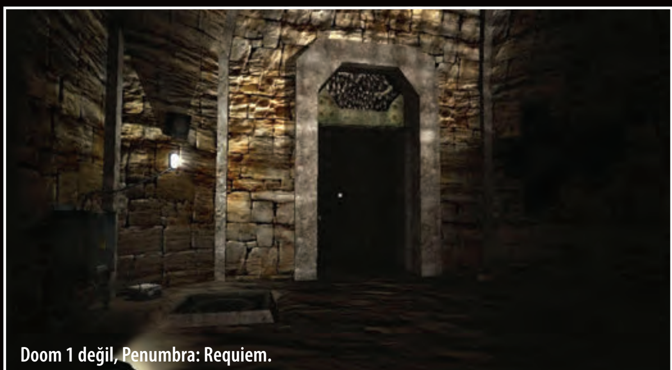
Elbette Requiem'i keyifle oynayacaklar da olacaktır. Aslında oyunun isminden Penumbra kelimesini çıkarırsak çerez niyetine oynanabilecek, şirin bir bulmaca oyunu gibi görebiliriz bile bunu. Ama işte isme o kelimeyi eklediyseniz, ben de oyundan daha fazlasını beklemek hakkına sahibim demektir ve normalde vereceğim nottan 1 tam puanı kırarım müsaadenizle.





1- Adımlarıma dikkat mi edeyim? Körüm ya, görmüyorum tabii boşluğu.

2- Çok dürttüm ama canlanmadı, hakikaten de oyunda canlı yokmuş.



Doom 1 değil, Penumbra: Requiem.

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl (1 gün)

Oturup "boş zamanlarımda yapabileceğim 10 şey" listesi çıkartın, bir türlü 10'a tamamlanmıyorsa Requiem'i de ekleyebilirsiniz.

5.5

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Bulmaca > **Yapım:** Frictional Games > **Dağıtım:** Paradox Interactive > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** 16+ > **Minimum Sistem:** 1GHz işlemci, 256MB RAM, Radeon 8500/GeForce 3 ekran kartı, 2GB sabit disk alanı, Pemnubra: Black Plague > **Önerilen Sistem:** 1,4GHz işlemci, 512MB RAM, Radeon 8500/GeForce 3 ekran kartı > **Web Sitesi:** www.penumbrarequiem.com



YIĞITCAN ERDOĞAN
yigitcan@oyungezer.com.tr

GELECEK NE TUHAF, OYUNLAR FALAN...

Sony tam manasıyla 3D olan oyunlarının ve televizyonlarının ilk gösterimini yapıyor, deneyenler beğenerek ayrılıyor, Quake Live tamamen stream edilen ilk tam teşekküllü oyun olarak karşımıza çıkmaya hazırlanıyor, Xbox 720'nin ne yapabileceği konusunda söylenenler beyinleri sarsıyor. 2010'lara hoş mu geliyoruz yavaş yavaş ne? 2000'lerin sonundayız, bir on yılı daha bitirmemize 11 ay kaldı. 1999'dan 2000'e geçerken birden Jetgiller olamadık diye üzülmüştüm fakat 2009-2010 yılbaşı hakikaten bizi 2000'lere terfi ettiren şey olacak gibi gözüküyor şu an. Yirmi birinci yüzyıl, bekliyorum, gel.

Ama daha 2008 yeni bitmiş, ne 2009'undan bahsediyorum allasen ben? Hem de önümde daha önemli birçok malzeme varken! 2009 biz konsolcular için neler ifade ediyor, onu konuşacaktım ben sizinle yahu? Nasıl konuşmam, baksanıza 2009'da çıkacağı söylenen oyunlara. PSP sahiplerinin gözleri LittleBigPlanet'ın PSP versiyonunun resmi açıklamasına kilitlenmiş durumda, Nintendo DS'ciler GTA: Chinatown Wars'u bekliyor. Wii oyuncuları yeni Zelda dedikodularına sıkı sıkı sarılıp No More Heroes 2'ye umutla el sallıyor. PS3 yaşadığı müthiş oyun yılından sonra Heavy Rain ve Infamous ile 2009'u 2008'e mahcup etmemekte kararlı, beri yandan 360, 2008'de herkese hitap eden çizgisini Halo Wars ve özel indirilebilir içeriklerle devam ettirme niyetinde. PC'cilerin fareleri Viyana kapıları için Empire: Total War'a, yeni evleri için Sims 3'e aşeriyor ve multi-platform oyunlar da aşağı kalacak gibi değil. Jade Raymond'ın yeni gözbebeği I'm Alive bir yandan, sağlam olması beklenen Resident Evil 5, FEAR 2, Deus Ex 3 gibi devam oyunları diğer yandan bastırıyor. 2008'deki tüm oyunları oynayamadı diye üzülen bünyemiz ise deliriyor, elinde baltayla tahta kapılara "Heeeere's Johnny!" diyerek dalıyor. Ya hakikaten benim önümde daha Lost Odyssey var, Mario Kart Wii var, n'oluyoruz ya? Bir iki ay izin verseydiniz bari, bu nedir yahu.



BEYAZ SARAY'IN YENİ OYUNCAĞI

Siz bunları okuduğunuz sırada halefi George Walker Bush'tan koltuğu resmen devralmış olan Barack Hussein Obama'nın... bir oyuncu olduğunu biliyor muydunuz? Şu iki gerçeği biliyorduk: Nintendo Bush'a bir DS hediye etmiş, Obama başkanlık seçimleri sırasında Burnout Paradise'ın içerisine reklam vermişti. Fakat hiçbir şey bizi Barack Obama'nın Beyaz Saray'a bir Wii aldığı gerçeğine hazırlayamazdı. Evet. Amerika Birleşik Devletleri'nin başkanı, Beyaz Saray'a ailesiyle beraber oyun oynayabilsin diye bir Wii almış durumda. Sizi bilmiyorum fakat ben kendisini "Oyun Bakanlığı" mevkisi için arayacağım az sonra. Alo? Sayın Başkan? Efenim ben bir senedir Oyungezer dergisinde çalışıyorum, ondan önce on sene oyun oynamışlığım var...

CONSOLE



GİTAR KAHRAMANI KRİZ DİNLEMEZ

Ekonomi tüm dünyada kötü giderken oyun endüstrisinin çalıp eğlenmesi, krizle alakası olmayan haberlerin üst üste gelmesi hakikaten garip ama madem benim görevim burada size haber sıralamak, bunu söylemek zorundayım. Guitar Hero III: Legends of Rock 1 milyar dolar satışına ulaşan ilk oyun olmayı başardı. Dünyanın gelmiş geçmiş en çok satan oyunu hâlâ 40 milyon adet ile Super Mario Bros. Fakat GH3'ün standart paketi 100-120 dolar arasında gidip geldiği için böyle bir rakamdan söz edebiliyoruz. Oyunlar hep böyle satsa, sonra dünyayı sarsan ekonomik krizi oyunlar sonlandırsa falan... Süper olmaz mıydı ya? Senelerdir dünyanın daha hızlı kurtarılmasını engellediği için Jack Thompson'a dava da açardık hem.

DS YAZ 9939'A YOLLA

İnanmıyorum arkadaşlar. Evet. Yazıya falan girmeden, şu yazacağım şeye benim bile inanmadığımı söylüyorum size. Ben senelerdir (1 seneler oldu) oyun editörlüğü yapıyorum, şu kadar haber girdim, bu kadar abes bir şey görmedim. Amerika'nın önde gelen elektronik mağazalarından Best Buy, havaalanlarına kurduğu Best Buy Express adlı makinalardan kola ya da cips satar gibi DS Lite ve oyunlarını satmaya başladı. Evet. Şaka yapmıyorum. Bundan böyle havaalanında yanınızdakilere "ben bir kahve alacağım, bir şey isteyen var mı" diye sorduğunuza pişman olma ihtimaliniz çok yüksek, "bana da bir DS kapsana oradan" deme lüksü var çünkü insanların. N'oluyor bu dünyaya anlamadım ki. Allah Allah ya? O kadar bozuk parayı nereden bulacağız hem?



OYUN MU SATTIRIR, FİYAT MI?

Yılbaşı size iyi haberler getirdi mi bilmiyorum fakat buradan PS3 sahiplerinin sinirini bozacak, PS3 sahibi olmak isteyenlerinse gözlerini parlatacak bir yılbaşı-sonrası haberi vermek istiyorum size. Henüz herhangi bir şey resmileşmemiş olsa dahi birçok analist ve dedikodu kaynağı PS3'ün Nisan bitmeden 100 dolarlık bir fiyat indirimine gideceğine işaret ediyor. Avrupa konusunda henüz bir dedikodu bile dönmüyor fakat burada da 100 euroluk bir indirim öngörmek pek abes olmaz. PS3'ün halihazırda satılan her konsoldan zarar ettiğini düşünürsek Sony'nin durumu açısından gerçekten çok vahim bir hamle bu. Beri yandan geçtiğimiz ekim ayında akıllı bir hamleyle fiyat indiriminde bulunarak Xbox 360'ın Arcade paketini 199 dolara düşüren Microsoft'un da Sony'nin hamlesini bekleyip ona göre Pro modelini 249 dolara çekmeyi düşündüğünü de duyduk. 249 dolarlık fiyatıyla, düşük bütçesi sayesinde satılan her konsoldan kâr yapan Wii ise, talep bu kadar yüksek olduğu sürece bir indirime gitmeyi düşünmüyor. Analistlerin bu taktiğe karşı yorumu ise olumlu, zira her analist şu an PS3'ün en pahalı konsol olarak kalmaya devam etmesi durumunda 360 ve Wii'nin bundan kâr etmeye devam edeceğini söylüyor. Analistlerin blöfünü görüyorum ve bir Heavy Rain arttırıyorum ben, o oyun güzel çıkarsa her şey değişebilir.



AYDIN HAVASI

- Wii an itibariyle gelmiş geçmiş en çok satan konsol olan PS2'nin ilk 2 yıl satışlarını geçmiş bulunuyor. Ya ben Nintendo para basıyor demiştim değil mi?

- Hemen hemen her evreni legolaştırabileceğine artık inandığımız Telltale Games hakkında bir tanesi çok anlaşılır, biri de çok garip olmak üzere iki dedikodu var. İlk dedikodu, anlaşılır bir şekilde Telltale'in bir Lego Harry Potter oyunu üzerinde çalıştığı. İkinci dedikodu ise Telltale'in bir... Lego Rock Band üzerinde çalıştığı. Evet.

- 2009'un bir PSP-4000, 2010'un ise bir PSP2 göreceği konuşuluyor. GameBoy'dan beri her iki senede bir yeni bir el konsolu/el konsolu dizaynı çıkartan ve 2008'de de DSi ile bu trendi bozmayan Nintendo, 2010'da da bunu devam ettirirse yeni el konsolu neslini seneye görebiliriz.

- 2007 Haziran'ından beri Disney için bir oyun üzerinde çalışan Warren Spector'un bu oyununun steampunk havasında, epik bir Mickey Mouse macerası olduğu söyleniyor. Heyecanlandım ben.

MASTER



KONSOL TOP 20

Size de sanki bir senedir listede aynı oyunlar var gibi geliyor mu?



1 FIFA 09
PS3, 360, PC, PSP, PS2, Wii
Futbol. Futbol asla değişmez. İnsanlık yaşadıkça bu listenin bir yerlerinde FIFA olacağına eminiz artık.

No	Oyun	Tür	Platform	Yayıncı
02	Mario Kart Wii	Yarış	Wii	Nintendo
03	FIFA 09	Spor	PS3, 360, PC, PSP, PS2, Wii	EA Sports
04	Dr. Kawashima's Brain Training	Eğlence	Wii	Nintendo
05	Need for Speed Undercover	Yarış	PS3, 360, PC, PS2, Wii, DS, PSP	EA Games
06	Tomb Raider: Underworld	Aksiyon	PS3, 360, PC, PS2, Wii, PC, DS	Eidos
07	Fallout 3	RYO	PS3, 360, PC	Bethesda
08	Wii Fit	Spor	Wii	Nintendo
09	Wii Play	Eğlence	Wii	Nintendo
10	Guitar Hero: World Tour	Eğlence	Wii, PS2, PS3, 360	Activision
11	Mario & Sonic At The Olympic Games	Spor	Wii	Nintendo
12	Lego Batman: The Video Game	Aksiyon	PS2, PS3, 360, PC, DS, PSP, Wii	Warner Bros.
13	Lego Indiana Jones: Original Adventures	Aksiyon	PS2, PS3, 360, PC, DS, PSP, Wii	Warner Bros.
14	WWE Smackdown vs. Raw 2009	Dövüş	PS2, PS3, 360, DS, PSP, Wii	THQ
15	Gears of War 2	Aksiyon	360	Microsoft
16	PES 2009	Spor	PS2, PS3, 360, PC, PSP, Wii	Konami
17	Far Cry 2	FPS	360, PS3, PC	Ubisoft
18	Carnival: Funfair Games	Eğlence	Wii	2KPlay
19	Fable 2	RYO	360	Microsoft
20	Resistance 2	FPS	PS3	SCEI

THE LEGEND OF CASUAL ZELDA

Shigeru Miyamoto'yu barlardan çıkarken basamayan oyun basını olarak Reina kapısında pinekleyen kuzenlerimizi biraz kıskanıyoruz fakat bizim işimizin de hoş yönleri yok değil. Sabırlı ve cevval bir oyun editörü arkadaşımız, Shigeru Miyamoto'yu bir patent alırken basmış. Evet. Baya baya, patent ofisinden Shigeru'nun doldurduğu bir patent başvurusunu arayıp bulmuş. Arkadaşın azmini (çünkü patent ofislerine Google araması yapamıyorsunuz) takdir ettikten sonra bunun neden önemli olduğuna geçelim. Legend of Zelda ve Mario serilerinin yaratıcısı Miyamoto bu patenti "bir veri saklama metası" için almış, yani geçtiğimiz aylarda haberini girdiğimiz, Fils-Aime'in bahsettiği HDD olmayan HDD. İşin ilginç tarafı, bu "metanın" bir oyunla beraber geleceğinin belirtilmiş, o oyunun adının da *The Legend of OO* olarak kaydedilmiş olması. Senelerdir ortalıkta söylentisi dolaşan ve bir bulmacada belli bir süre takılırsanız yardımcı videolar sunma gibi özellikler barındıracağı söylenen casual-sever Zelda oyunu bu mudur bilmiyoruz fakat Miyamoto'ya güvenimiz çok sonsuz. Yine de... Casual Zelda yapma Shiggy'cim ya? (şımardım ben)





PÖRFEKT ÇEKERSEN BISON ÇOK KIZIYORMUŞ -ALİKEN SEZGİNRYU

Bugün, burada, bu incelemeyi yazabiliyor olmamın nedeni Street Fighter'dır. Serinin dördüncü oyunundan değil, ilk Street Fighter'dan bahsediyorum. Bundan tam 19 yıl önce amcamın küçük ama benim için cennete eşdeğer atari salonuna Street Fighter'ı getirmesi, hayatımın sonsuza kadar değişmesine neden oldu. Önceleri pek çok insan gibi (*öhö* Jesuskane *öhö*) ben de bunun farklı karate eşofmanları giyen karatecilerin dövüşmesi olduğunu düşünüyordum ama özel hareketleri keşfedip diğer oyuncularla boy ölçüşecek seviyeye geldiğimde oyun bambaşka bir hal aldı. Sadece en hızlı "aduuket" atan kişinin değil, aklını ve reflekslerini en iyi birleştiren oyuncunun başarılı olabileceğini öğrenmem bir yılıma mâloldu. Çok çalıştım, çok oynadım ve çok da kaybettim. Küçük yaşıma rağmen önüme çıkan çoğu kişiyi yenebiliyor, tabure olmadan atarinin kollarına bile yetişemeyen bir bücürün kendilerini nasıl dövebildiğini anlamaya çalışmalarını zevkle seyrediyordum. Gerçek dönüşümümün tamamlanması neredeyse iki yılımı aldı; avımın Street Fighter'ın büyüsüne kapılışını ve yapay zekâ karşısında ilk raundu kaybedişini sessizce gözlemliyor ve yanına yaklaşıp o bitirici soruyu soruyordum: "Geçeyim mi abi?"

Sizin gibi ben de Street Fighter IV'ün "özüne sadık kalarak" ama "üç boyutlu olarak" hazırlanacağını duyduğumda, iliklerime kadar şüphe duydum. Street Fighter III ile halktan tamamen kopmuş ve gerçek hayatında da Ken halinde dolaşmayan, normal oyuncuları başarısızlığa mahkum etmişti Capcom. Bir de bunun üstüne 3D bir oyun yapılması Capcom'un en önemli markalarından birini öldürmesi anlamına gelebilirdi.

Street Fighter IV'ün ofise düştüğünü duyunca, sırf haklı olduğumu göstermek için tam 1000 kilometre yol gitmeyi göze aldım (Ankara-İstanbul arası ben görmeyeli genleşti mi yoksa Ali? – *Sinan*). Ofise ulaşmamın ve kısa bir selamlaşma faslının ardından PlayStation 3'ün başına oturdum…

İnanın sonraki günleri de anlatmak isterdim ancak hatırlamıyorum. Street Fighter IV sayesinde görmeye başladığım bu güzel rüyadan bir daha hiç uyanamadım sanki.

"RYU VE KEN KARDEŞMİŞ AMA ANNELERİ FARKLIYMIŞ"

Street Fighter IV, üç boyutlu modellere sahip 2D bir oyun. Yani oynanış Street Fighter markasına büyük zarar veren EX'lerin aksine orijinal SF seriisiyle aynı kafada. Pozisyon almanın ve oyunu iyi okuyabilmenin en az hareket bilgisi kadar önemli olduğu bir dövüş oyunu Street Fighter IV. Ve kim ne derse desin (gizli özne: Jesuskane) pek çok RYO'ya taş çıkartacak senaryo derinliği ve karakter çeşitliliğiyle yine göz dolduruyor.

Street Fighter 4 kronolojik olarak ikinci ve üçüncü oyunun arasında geçiyor. Bison ve organizasyonu Shadaloo ağır bir darbe almıştır. Daha ikinci turnuvanın ardından bir yıl bile geçmeden üçüncü -ki bu SF4 oluyor- turnuvanın ve gizemli organizatör kuruluş SIN Corporation'ın haberleri yayılmaya başlamıştır. Kimi dövüşçüler SIN'in ardındaki sırrı ortaya çıkarmak için turnuvaya katılırken, kimileri intikam, kimi de kendini kanıtlama peşindedir.

YERİNDE DENEYİN

Bu yazıyı okuduktan sonra bile Street Fighter IV hakkında şüpheleriniz varsa, oyunu edinmeden önce bir fırsatını bulup Ankara Fantasyland'de deneyebilirsiniz. Toplamda 4 kiosk var ve hepsi birbirine bağlı olarak hot-seat desteğiyle geliyor. Yani konsola oturduğunuz anda yanınızdaki oyuncuya meydan okumuş oluyorsunuz.

Oyunun arcade sürümünde konsola özel modlar ve karakterler elbette ki yok ama nesli tükenme tehlikesiyle karşı karşıya olan atari salonlarının havasını bir kez daha alabilmek bile kesinlikle her şeye değer.

Orijinal serinin gediklisi olan tanıdık karakterlerin yanı sıra, dünyanın çeşitli köşelerinden 5 yeni dövüşçü de turnuvaya katılıyor. Bunlardan biri Abel: Kendisi bir Fransız (selam Berkant), savate ve grekoromen güreş karışımı bir teknik kullanıyor. Bloklanması zor dash hareketleriyle neredeyse Cammy'den bile daha kontrolsüz bir karakter.

Crimson Viper ise yeni gizemli karakterimiz. Üstün teknolojik ekipmanlarını kullanarak dövüşüyor ve sadece kendisine özel olan yüksek zıplama özelliği sayesinde, eliniz ayağınız haline gelmiş pek çok stratejiyi bozabiliyor. Viper'ın saldırıları genelde yakın menzilli ama saldırılarını "focus attack"'la birleştirdiğinde inanılmaz etkili olabiliyor.

Meksika güreşiyle aşçılığı birleştiren El Fuerte için 'çok hızlı bir Zangief' demek yanlış olmaz sanırım. Zangief'den çok daha hızlı olsa da, yakalama hareketleri ani ve çok küçük bir noktaya odaklanıyor. Herif o kadar hızlı ki, ilk kez gören rakibiniz sizin ekranın neresinde olduğunuzu anlayana kadar kriz geçiriyor (merhaba Faruk).

Rufus ise büyük ihtimalle Street Fighter tarihinin en ilginç karakteri: Şişmanlığını karate tekniğiyle birleştiren Rufus, kendini ABD'nin en ünlü



dövüşçüsü Ken Masters ile tek taraflı bir rekabet içine sokmuş durumda. Karşısına gelen herkesi Ken'le karıştırması dışında, ağır fakat güçlü hareketleri ve orta mesafedeki rakiplerini bile tutabilen yakalama hareketiyle son anda bile round çevirebileceğiniz bir karakter olma potansiyeline sahip.

BU NE GÜZELLİK?

Street Fighter IV'te dikkatinizi çekecek en önemli değişiklik görseller olacak. İddia ediyorum, bu nesilde çıkmış en stilize karakter modelleri bunlar. Öyle ki, dövüş esnasında oyunu durdurup modelleri incelerseniz dokular üzerindeki çizgileri, hatta kullanılan fırçanın baskılarını net bir şekilde görebiliyorsunuz. Oyunun konsol versiyonuna özel olarak eklenen bazı karakterler hariç (özellikle Sakura çok kötü modellenmiş) genel olarak modellerin tamamı çok başarılı. Darbe aldıklarında yüzlerinin girdiği komik şekiller ve abartılı animasyonlar ekran karşısında sizi darmadağın ediyor.

Bölüm tasarımları için bu kadar pozitif konuşamayacağım. Street Fighter IV bir arcade uyarlaması olduğundan olsa gerek genelde bölüm tasarımları oyuncunun dikkatini dağıtmayacak kadar sadeler ama yeterince detaylı değiller. Ken ve Blanka bu kadar dikkat çekici, bu kadar hoş görünürken detaysız maymunları ve düşüp duran bisikletlileri arkada tepişirken görmek bir anda koca atmosferi baltalıyor.

"AKUMA'YI AÇMAK İÇİN OYUNU TEK ELLE OYNAMAK GEREKİYORMUŞ"

Dövüş tekniklerine göre karakterleri kabaca dört gruba ayırabiliriz: Dalıcı, yakalayıcı, savunmacı ve saldırgan. Bazı karakterler iki, hatta üç kategori arasında gidip gelse de temel özelliklerini baz alırsak, bu dört kategoriden birine girer. Yine de çok sıkıştığım noktada aynı karakteri birden fazla kategoriye yazmaktan çekinmeyeceğim. Siz bunu benim beceriksizliğim olarak değil, bu karakterin dövüşürken, farklı teknikleri birleştirmesi gerektiği şeklinde yorumlayın lütfen.

DALICILAR

Cammy, Abel, Vega, Rufus, Edmund Honda, Balrog, Bison

Bu sınıfa giren karakterler güçlü ama ıskalamaları durumunda toparlanması zor saldırılara sahip. Dalıcılar için mesafe çoğu durumda önemli değildir ama çok hızlı oldukları için, hareketlerini yakın mesafeden yapmaları, savuşturma şansını oldukça azaltır.

Dalıcı karakterleri tercih eden oyuncular, tarzlarına göre ya aşırı saldırgan ya da savunmacı oynamak durumunda. Eğer karakterinizin özel yakalama hareketleri varsa mümkün olduğunca yakın mesafede kalarak rakiplerinizin açıklarını veya karşılık verebilecekleri ağır hareketleri beklemeniz gerekiyor. Daha önce bahsettiğimiz "focus attack" tekniği dalıcılar için büyük önem taşır.

YAKALAYICILAR

Abel, Zangief, El Fuerte, Cammy, Seth

Yakalayıcı sınıfına mensup karakterler çoğu durumda uzun mesafeli saldırılara sahip olmazlar. Yakalayıcılar ya çok hızlı ya da çok yavaş temel saldırılara sahiptir. Eğer hızlı bir karakteri tercih ediyorsanız temel amacınız rakibinize mümkün olduğunca boş

>>

1- Ekstra içerik sayesinde zaten maymun olan karakterleri iyice saçmalatmak mümkün.

2- Dergicek favorimiz pazaryeri dövüşleri.

3- Serinin şaka karakteri Dan her zamankinden daha maymun olarak yine karşımızda

1



2



3





Birdirbir oynayarak adam dövmek zaten sadece Sakura'ya yakışırdı

SF3 OYNARKEN ELİNİZİ ANADOLU YAKASINDAN UZATIP AVRUPA YAKASINDAKİ ARKADAŞINIZA HAREKET ÇEKEBİLİRDİNİZ, ARTIK KÖPRÜDE TAKILIYORSUNUZ

>> alan bırakarak hata yapmasını beklemek olmalı. Karakteriniz Zangief veya Abel gibi ağırsa, düşmanınızı köşeye sıkıştırmalı ve hasar yemeyi göze alarak mümkün olduğunca çok yakalama hareketi yapmaya çalışmalısınız.

SAVUNMACILAR

Ryu, Gouken, Guile, Dhalsim, Dan, Sagat

Savunmacı karakterler düşmanlarını kendilerine yaklaşmaya zorlayarak saldırmalı, varsa uzun mesafeli özel hareketle rakiplerini kendilerine doğru gelmeye zorlarken, yaklaştıklarında karşı hareketlerle onu yere sermeyi amaçlamalıdır. Savunmacı için en önemli özellik zamanlamadır; yaptığınız özel hareketlerin sizi bir süreliğine savunmasız bırakacağını unutmamalı ve saldırılarınızı kusursuzca zamanlayarak yapmalısınız.

SALDIRGANLAR

Akuma, Gouken, Chun-li, Bison, Crimson Viper, Sakura

Saldırgan sınıflar kısa süreli özel hareketleri sayesinde düşmanlarını kolaylıkla sıkıştırıp hata yapmaya zorlarlar. Hemen hemen bütün saldırgan karakterlerin hava hakimiyeti diğerlerine göre üstündür ve genellikle zıpladıklarında kullanabilecekleri en az bir tane özel hareketleri vardır. Bu karakterlerden biriyle oynuyorsanız zorlama saldırılar yapmak yerine oynadığınız karakterin pozisyon becerilerini iyi kullanmalı ve rakibi köşelere sıkıştırmalısınız. Street Fighter IV oyun mekanikleri açısından serinin üçüncü oyununu andırıyor. SF2'ye göre fazla hızlı ve canlı olan oynanış çok şükür ki Street Fighter III kadar da dengesiz değil. Oyunun altyapısını büyük oranda değiştiren Focus ve Revenge sistemlerine az sonra değineceğim ama önce basit değişikliklerden bahsedelim. ***Süper*** ve ***ultra*** hareketler oyunda hâlâ var. Yine ileride değineceğim ultralar raund çevirme potansiyeline hâlâ sahip ama süper saldırıları kombolarınızla veya focus attack'la birleştirmediğiniz sürece tutturmanız son derece zor.

Street Fighter IV'le gelen bir büyük değişiklik de yakalama hareketlerinde görülüyor. SF3 oynarken neredeyse Anadolu yakasından elinizi uzatıp Avrupa'da oturan arkadaşınızı yakalayarak ensesine şaplağı patlatabiliyordunuz (biz buna orta-yakın mesafe arası diyebiliriz). Dördüncü oyundaysa rakibinizin dibinde (SF terminolojisinde çok yakın mesafe anlamına gelir) olmanız gerekiyor. Bu şekilde tutma becerisi, saldırılar için temel tekniklerden biri olmaktan çıkarak, bölüp karşıladığınız özel darbelerden sonra veya kendinizi köşelere sıkıştırmamak için kullanabileceğiniz etkili bir teknik haline gelmiş.

Ultralardan hâlâ bahsetmediğim aklıma geldi; Ultra kombolar, akranları olan süper kombolara göre tutturması daha zor ama daha etkili hareketler. Rakibinizi ultra ile yakalamanız durumunda kamera açısı değişiyor ve yapılan hareketin etkilerini daha iyi görebilmeniz için dibinize giriyor. Ultra hareketleri, dayak yedikçe dolan Revenge barının yanmaya başladığında yapabiliyorsunuz.

Serinin dördüncü ve üçüncü oyunu arasındaki en büyük fark ***focus*** sistemi. Street Fighter III'te rakibinin nereden ve nasıl saldıracağını bilen bir oyuncunun tam darbe alınacağı sırada "Dash + Parry" yaparak saldırıyı hiç hasar almadan bloklaması mümkündü. Bu teknik son derece etkili ve ölümcül olmasına rağmen oyunu mesken edinen profesyonel oyuncular bu şekilde hiçbir özel hareketin yapılmasına izin vermedikleri gibi abartıp süper saldırıları da bloke edebiliyorlardı. Tahmin edebileceğiniz üzere parry yüzünden rakibinizin konumunun da fazla önemi olmuyordu.



Ultralar sonrasında sabit kameramız hareketin görkemini daha net hale getirecek şekilde kıpırdanmaya başlıyor.

Capcom doğru bir kararla parry sistemini oyundan tamamen kaldırarak yerine focus özelliğini koymuş. Orta yumruk ve tekme tuşlarını aynı anda kullanarak aktive edilen focus sayesinde karakteriniz belirli bir süreliğine odaklanıyor ve bu anda yapılan düşük/orta güçlü tek bir darbeyi emebiliyor. Bıraktığınızda ise, korunmayan düşmanı yere seren bir darbe vuruyor.

Elbette bu sistemin de kusurları var. Birincisi, focus'u kullandığınızda parry'de olduğu gibi hasar almama durumunuz yok. Focus ile savuşturduğunuz saldırının hasarını hâlâ alıyorsunuz ancak focus saldırısını tuttursanız kısa sürede iyileşiyorsunuz. Diğer bir sorun da bu

KARAKTER MESELESİ

Ryu

Japonya'da Street Fighter'ların prensi Daigo'nun tercihi. Üçüncü oyunun aksine Ryu bu sefer Ken'in gölgesinden sıyrılıyor ve artık savunmacı yönü de öne çıkan, dengeli bir karakter olarak dikkat çekiyor. Çok fazla hareket ve teknik bilgisine sahip olmadan sadece basit kombinasyonları kullanarak bile başarılı olabileceğiniz bir karakter Ryu.

Cammy

Oyunun konsol sürümüne özel karakterlerden biri olan Cammy, kontrolsüz özel hareketleriyle dikkat çekiyor. Özel hareketleri ezberlemeniz durumunda, rakibinize orta-yakın mesafeden blok şansı vermeden ağır hasarlar verebilirsiniz. Cammy'nin yakalama hareketleri de rakibinizin orta mesafeye çekilmeye çalışması durumunda etkili olacaktır.

Sagat

İsterseniz bir ara tartışabiliriz ama bence oyundaki en dengeli karakterlerden biri Sagat. Uzun mesafeli özel hareketleriyle rakibini uzaktan döverken, yakından da oldukça etkili olabiliyor. Büyük ihtimalle oyunu iyice öğrendikten sonra kendinizi Sagat'a daha yakın hissedeceksiniz.

Crimson Viper

Güçlü dalış hareketleri ve yüksek zıplama yeteneği sayesinde karada olduğu gibi havada da hakimiyeti elinden bırakmıyor. Ryu ve Ken oligarşisine (duogarşi mi demeliydim) mahkum kalmak istemiyorsanız kesinlikle Crimson Viper'a şans vermelisiniz. Şahsi tavsiyemdir.

1- Street Fighter 4'de hız çoğu zaman güçten üstün gelebiliyor.

2- Karakter modelleri çok gerçekçi olmamasına rağmen kesinlikle inandırıcı.

1



2





El Fuerte tek tuşla 25 gereksiz hareket yapabilen bir hiperaktif.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Dünyanın en tarz görselleri
+ Dengeli dövüş sistemi
+ Karakter çeşitliliği
+ Kaliteli müzikler
+ Focus sistemi
+ Serinin ruhunu koruyor

- Geri planlar genellikle fazla detaysız

tekniğin sadece bir darbeyi emebilmesi. Yani focus kullanarak Ryu'nun aduketini sorunsuz olarak savuşturabiliyorken, aynı Ryu yanınıza yaklaşıp az hasar veren iki kısa yumruk vurarak focus'unuzu bozabiliyor. Bu yetenekle ister güçlü bir darbe vurarak rakibinizi yere devirebilir, isterseniz de savunma hareketinizi tamamladıktan sonra ileri veya geriye dash yaparak iptal edebilirsiniz.

Focus'un en önemli avantajıysa bu teknikle vurulan darbede ortaya çıkıyor. Focus saldırısı o kadar güçlü ki rakibinize vurduğunuz anda onu yere düşürerek etkisiz hale getiriyor. Ve focus'u yiyen karakterin yere düşmesi 2 saniye aldığından, kombolara açık duruma geliyor. Özetle focus'dan hemen sonra, dash tabanlı bir saldırı kombinasyonu yapmak size büyük avantaj kazandırıyor.

"CHUN-LI ERKEKMİŞ, OYUNUN SONUNDA AÇIKLANIYORMUŞ"

4 sayfadır anlattığım Street Fighter IV'ün en önemli özelliği ise ne yenilenen grafikleri ne de değişen oynanış sistemi. Street Fighter serisi bu oyunla beraber tam anlamıyla tekrar halka inmiş. Diğer bütün dövüş oyunlarındaki gibi karmaşık kombolar, akılda tutması imkansız hareket listeleri yok. Birinci veya ikinci oyunlardan birini bile oynadıysanız SFIV'e hiç sorun yaşamadan geçiş yapacaksınız. Başarılı olabilmek için hareket bilginizin kusursuz olması veya parry sistemini yalayıp yutmuş olmanız gerekmiyor. Sadece Street Fighter serisinin refleks, pozisyon ve zamanlamaya dayalı olduğunu bilin yeter. Yoksa Sinan gibi Street Fighter'ı en son yüzyıllar önce, muhtemelen Mimar Sinan ile oynamış bir varlığın beni ezebilmesinin başka bir açıklaması yok *(arcade stick kötüydü, ondan yenilip duruyordun hani? -Serp.) (ühü, burada bana dinozor mu dendi şimdi :(- Sinan)*.

Normalde incelememin bu kısmında her şeyi toparlamış ve son sözlerimi söylüyor olmam gerekiyordu. Ancak cevaplandırmam gereken tek ve son derece önemli bir soru var: *Bu oyun gamepad'le ne kadar rahat oynanabiliyor?* Street Fighter IV'ü dergide uzun süreli olarak dört kişi oynadık: Ben, Faruk, Sinan ve Berkant. Benim dışımda kalan ekip gamepad'i tercih ediyor olmasına rağmen, ben ısrarla arcade stick kullanıyordum. Berkant çoğu zaman Allah ne verdiyse tekme tokat giriştiği için onu gözlemlerimden çıkarmak durumundayım. Sinan ve Faruk ise hareket etmek için yön tuşlarını, özel hareketler içinse analog kolu kullanıyorlardı. Kulağa çok kullanışlı gelmese de bu ikilinin arcade stick kullanan şahsımı çatır çatır yendiklerini düşünürsek, gamepad rahat bir çözüm olmasa da verimlilik konusunda o kadar da kötü değil. Gözüme batan tek sorun hem Sinan hem de Faruk'un fazlasıyla aşınan başparmakları yüzünden pek mutlu olmadıklarıydı *(sen Ankara'ya döndükten sonra, dün Faruk'la abartısız 70-75 maç yaptık, orta parmağım hala ağrıyı! – Sinan)*.

Teknolojinin nimetlerinden faydalanırken, bir efsanenin ruhunu koruyabilmek her firmanın harcı değil. Capcom, Street Fighter IV ile sadece başarılı bir dövüş oyunu yapmakla kalmamış, büyük ihtimalle yıllar sonra bile rahatlıkla oynanabilecek ve abileri gibi efsane olmayı kesinlikle hak eden bir dövüş oyunu yapmayı başarmış. Bu oyun oynanmaya, satın almaya, uğruna arcade stick koleksiyonu yapmaya, günlerinizi feda etmeye değer. İster tek başınıza olun, isterseniz arkadaşlarınızla.

Çok uzun süre oynayabileceğiniz ve hem alışması hem de ustalaşması oldukça kolay bir dövüş oyunu arıyorsanız, daha da önemlisi oyun dünyasının kilometre taşlarından birine sahip olup "oradaydım" demek istiyorsanız bütçenizde ve rafınızda Street Fighter IV için kesinlikle yer ayırmalısınız.



Günbatımı eşliğinde romantik bir Ken pataklama anı.

> **Tür:** Dövüş > **Yapım:** Capcom > **Dağıtım:** Capcom > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat > **Yaş sınırı:** +12
> **Web Sitesi:** www.streetfighter.com

ŞEFİN TAVSİYESİ: STREET FIGHTER IV NEYLE İYİ GİDER?

1) Street Fighter 4 Fightpad



Madcatz tarafından üretilen ve dövüş oyunları için özel olarak hazırlanan bu gamepad cebinizi fazla yakmadan Street Fighter'a doyabilmenizin en iyi yolu. Fightpad'in özelliği yön tuşlarının dövüş oyunlarına daha uygun olan sekiz köşeli hale getirilmesi ve tuşların büyütülüp konumlarının ergonomisinin düzeltilmesi olmuş.
Fiyatı: 50-70$

2) Street Fighter 4 Fightstick



Yine Madcatz tarafından üretilen bu kol, evinde atari salonu atmosferini yaratmak isteyenler için en iyi tercih. Kol daha önce çıkan akranlarına göre bilekler için daha geniş bir alan sunuyor ve tuş dizilimi de SF4 düşünülerek ayarlanmış. Ürünün tek sorunu henüz ülkemizde bulunmuyor olması. Yani hayli yüklü bir kargo masrafı yaratabilir.
Fiyatı: 90$ + Kargo masrafları

3) Hori Real Arcade Pro Stick 3



Büyük ihtimalle gelmiş geçmiş en iyi arcade ekipmanlardan birine bakıyorsunuz. Sadece Street Fighter IV için değil hemen hemen bütün dövüş oyunları için biçilmiş kaftan olan bu kol, hem kalite hem de ağırlık açısından en gerçekçi arcade kolu. Kolun Xbox 360 sürümü çıktığı anda tükendi, PlayStation 3 sürümünü ise açık artırma sitelerinden yüksek fiyatlara bulmak mümkün. Yine de Street Fighter IV'ün çıkışıyla beraber piyasaya tekrar sürüleceğini düşündüğümüz bu kolu, cebi dolu bir arcade fanatiğiyseniz kesinlikle kaçırmamalısınız.
Fiyatı: 130$ (Perakende fiyatı), 250-300$ (eBay Fiyatı) + Kargo

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

Dayak kaçınılmazsa en azından Street Fighter'dan yeyin. Street Fighter ruhunu canlandırmanın tam da zamanı...

9.5

PC PS2 PS3 Wii 360



YETTİ GAYRİ! İNADI BIRAKIP GAMEPAD'İ ELE ALIYORUM ARTIK! - SİNAN AKKOL

FPS ve gamepad. Ayrı ayrı ne kadar da seviyoruz onları değil mi? Oysa bir araya geldiklerinde dudak bükülür bu ikiliye. "Mmmmevet, artık konsollarda da güzel FPS'ler çıkıyor" diye gönülsüzce kabul edilir, FPS seven konsolcuların hışımla üstümüze yürümemesi için. Oynayanını görmediğiniz bir FPS videosuna bakıyorsanız, o oyunun konsolda mı yoksa PC'de mi oynandığını şıp diye anlayabilirsiniz. Patır patır headshot'lar diziliyorsa PC FPS'si, imleç nişan almak için biraz sağa, biraz yukarı, birazcık daha sağa derken kurdeşen döküyorsa konsol FPS'si oynandığını anlarsınız.

Kabul edin, FPS ve klavye-fare kelimeleri yan yana daha bir gidiyor. Daha bir yakışıyorlar sanki. FPS dediğimiz meretten maksimum zevki alacaksanız illa ki PC'de oynamalısınız. Değil mi?

Ne bakıyorsunuz kırmızı kırmızı? Yoksa öyle değil mi? Ha?

Killzone 2'yle tanıştıktan sonra, hiç de öyle değil.

BU... DA... NESİ?

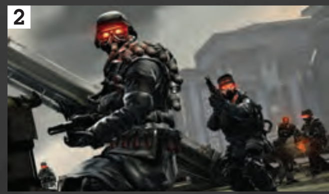
Bugün gibi hatırlıyorum, mevsimlerden 2005 yazı. Develer berber, pireler tellal iken, daha E3 E3'lüğünü kaybetmemişken, Tuğbek ilen bendeniz Los Angeles Convention Center'da Sony'nin basın konferansında, beyaz deri pufların üstüne oturmuş, tıkınıyorduk. Konferansın başından beri birbirinden tırt PSP ve PS2 oyunları gösteriliyor. "*Singstar* this, quarterly satış rakamlarımız that" diye ilerleyen konferanstan biz iyice kopmuşuz, açık büfede ne varsa yığdığımız tabaklarımızı gövdeye indirmeye başlamışız. "Yok yok, bu yıl Sony'den bize ekmek çıkmayacak" derken ekran karardı, kel (ve eski) Sony insanı Phil Harrison "Sevgili Avrupa oyun editörleri, bugün sizlere göstereceğimiz şey oyun dünyasının geleceği. Bu konferanstan çıktıktan sonra, artık hiçbir şey aynı olmayacak sizin için…" diyerek PlayStation 3'ün dünyaya ilk kez tanıtımını yapmaya başladı. Kuru konuşmaya karnım tok olsa da sınırsız ordövrün hastasıydım. Ben tam tabakları doldurmak için üçüncü sortiyi yapacakken o video başladı. Killzone 2'nin ilk tanıtım videosu.

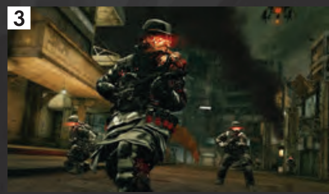


1- Mevzilenmiş düşmanları çıkartmak için mutlaka el bombası kullanın. Özellikle yüksek mevzi almış olanlar büyük sorun çıkartacak size.

2- Oyunda pek fazla düşman aracı yok. %95 piyade çatışmalarıyla geçecek ömrünüz.

3- Artı, bilim kurgusal bir yön de yok. Bu yapıyı alıp aynen "paralel evrende geçen 2. Dünya Savaşı" diye de yutturabiliriz. (Atac'lar ve uzay gemisiyle gelmemiz hariç. Onu yutturamayız.)





Bulutların arasından süzülen Intruder'ların üstündeki askerlerin yüz ifadelerinden yerdeki çatışmanın gerçekçiliğine, patlamaların sarsıntıları… Gerçek olamazdı. Tuğbek'le birbirimize baktığımızı hatırlıyorum. Ağzım gerçekten açık kalmıştı. Onun da gözleri faltaşı gibi açılmıştı. "Yok artık! Bu gerçek olamaz!" dedik tek bir ağızdan.

25 yıllık oyuncuyduk, lâkin böyle oyun görmemiştik.

BEN BUNU YENİ DUYUYORUM?

PlayStation 2'de *Killzone 1*'i, PSP'de *Killzone Liberation*'ı oynamadıysanız, buyurun şöyle geçin de hikâyeyi anlatayım sizlere: Sene 2357. Dünyadan uzak, yaşam şartları çok zor olan Helghan gezegeninde ağır maden işlerinde çalışan Helghan şirketi, nesiller önce Dünya ile bağlarını kopartmıştır. Ama bir gün, hiç haber vermeden devasa bir Helghast istila filosu, Vekta adlı bir koloniyi istila eder. Anlaşılır ki, gezegenin inanılmaz zorlu şartlarıyla nesiller boyu süren mücadele, Helghanlı insanları acımasız, monarşik bir düzene mahkum etmiştir. Ve gezegenin kaynakları inanılmaz bir savaş makinası yapmak için kullanılmıştır.

Ancak Dünya'nın koloniler üzerindeki kontrolünü sağlayan askeri gücü ISA (Interplanetary Strategic Alliance) derhal Vekta'ya müdahale eder. İlk oyunda Yüzbaşı Jan Templar ve Rico Velasquez olarak Helghan istilasına karşı savaşır. Vekta'nın başkentini almaya çalışan Helgast güçlerine karşı verilen korkunç bir savaşın ve büyük kayıpların ardından Templar ve Rico sağ kurtulurlar (silah arkadaşları için aynı şey söylenemez ama). PSP'deki Killzone Liberation'da ise Helghast İmparatoru Visari'nin güçleri, ISA'nın sahip olduğu nükleer başlıklardan birkaçını çalarak kendi gezegenine çekilir. Helghast'ın sonradan daha büyük bir bela olmaması için ISA güçlerinin büyük karşı istila operasyonu başlar. Eline nükleer güç geçirmeyi başarmış olan İmparator Visari'nin baştan indirilmesi gerekmektedir (bir yerlere gönderme mi var? Belki de). İstila gemileriyle Helghan'a inen güçler arasındaki Tomas "Sev" Sevchenko'yu yönetiyoruz bu kez (ilk iki oyunun kahramanı Templar, üstün başarılarından ötürü rütbe atlamış ve kendi gemisinin kumandanı olmuştur). Dört kişiden oluşan Alpha takımının lideriyiz ama diğerlerine emir vermek gibi bir durumumuz yok. İyi ki de yok çünkü bir de diğerlerine emir vermekle uğraşsaydık oyunun o dur durak dinlemeyen aksiyonu içinde boğulabilirdik.

SİNANZ KANKA'NIN DEV ESERİ: DÖNÜŞÜM

Yıllar boyunca kaşarlana kaşarlana pis bir huy gelişti bende: En sevdiğim oyun türleri FPS ve RYO olduğundan bu iki türde de çok seçici davranırım. Kolay kolay sevmem hiçbirini. Kıl, yün, mutlaka takacak bir şey bulurum. Hele ki bu Killzone 2 gibi yıllarca şişirilmiş bir isimse, daha da uyuzlaşırım. Başkalarının bayıldığı oyunlara takacak yer ararım, sırf balonlarını fıslatmak için.

İşte bu yüzdendir ki oyunu oynamaya "ıhh mıhh" diyerek, sürüne sürüne başladım. Benden önce incelemek için oyuna saldırmış ama yerinde ve seri tepiklerimle savuşturulmuş olan Faruk sık sık yanıma gelerek *"nasıl olmuş abi, beğendin mi?"* diye üstüme üstüme geldikçe ben *"yeeaaa, bilmiyorum ki, pek olmamış galiba, pek sarmadı beni"* diyerek oynamaya devam ettim. Tek seferde tam 8 buçuk saat, aralıksız, başından yemek için bile kalkmamacasına!

Nedenini, nasılını bilemiyorum. Ancak çok iyi başlayıp da sonradan kötüleşerek hayal kırıklığı yaratan oyunların tam tersi Killzone 2. *"Biraz vasat mı ne?"* düşünceleriyle başlayıp ortalarına doğru "vaaay, düşmanlara bak, neler yapıyorlar!" diye takdir etmeye başlıyor, oyunun son sahnelerinde ise kafanızın üstünden roketler geçerken "Öhüüeeee! ABAAAOUU!" diye anlamsızca böğürmeye başlıyorsunuz. Sizin böğürtülerinize toplanan ufak seyirci grubunuzun da bir süre sonra minik sevinç/şaşkınlık çığlıklarıyla size katıldığını fark ediyorsunuz.

Killzone 2'ye oynadıkça ısınıyor, ısındıkça çakılıp kalıyorsunuz.

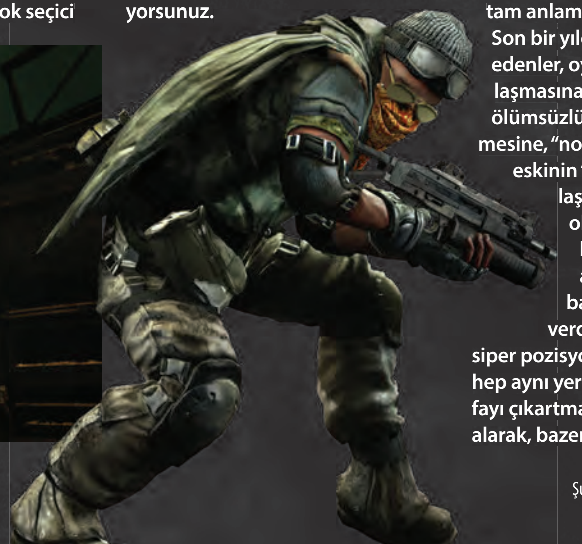
Killzone 2 bende *Halo 2*, 3 ve de hatta *Black*'in bile değiştiremediği "gamepad'le FPS oynamaktan bir türlü keyif alamıyorum" sabit fikrini, 10X zoom'la çakılmış bir sniper mermisiyle deldi geçti. Oyunun büyüsü, içindeki bütünlükte, bizim kanka karakterlerin biraz öküz oluşunda, Helghan'ın iç karartıcılığında, gereksiz görevler peşinde hayatınızı harcıyormuşsunuz hissinde ve hepsinden önemlisi, uzun zamandır gördüğüm en iyi FPS düşmanları yapay zekâsında. Kısacası birbirinden alakasız parçalarının, acayip bir bütünlük içinde olmasında.

YAPMA ZEKÂ! YAPMA DEDİM!

İnsanı tepeleyecek yapay zekâ yapmak kolaydır. Esas olan, oyuncuya keyifli anlar geçirtecek kadar zorlayan bir yapay zekâ yapmaktır. Bana göre FPS'lerde yapay zekâ çıtasının en üst noktası *Half-Life 1*'deki marine'lerdir. Ne *Half-Life 2*'nin combine'ı, ne *F.E.A.R.*'ın komandosu geçebildi marine'i. Ama Killzone 2'nin Helghast trooper'ları tam anlamıyla kök söktürdü bana. Son bir yıldır yazılarımı takip edenler, oyunların giderek kolaylaşmasına, tüm yeni oyunlarda ölümsüzlüğün olağan hale gelmesine, "normal" zorluk seviyesinin eskinin "easy"sinden bile kolaylaşmasına ne kadar gıcık olduğumu bilirler. İşte bu yüzden Helghast askerleriyle çatışmak bana inanılmaz keyif verdi. Normal trooper'ların siper pozisyonundayken, siperin hep aynı yerinden tavuk gibi kafayı çıkartmamasına, bazen nişan alarak, bazen ellerini çıkartarak kör



Düşmanlar FPS'lerde şimdiye kadar gördüğümüz en tok çatışma hissini veriyorlar.



1- İşte sol tarafınızda da size dipçikle dalan bir Helghast Trooper'ıaaargh!

2- Düşmanlarınız siper kullanımı konusunda kesinlikle diğer oyunlardaki benzerlerinden daha iyi. Hatta sizden bile daha iyiler diyebilirim.

1



2



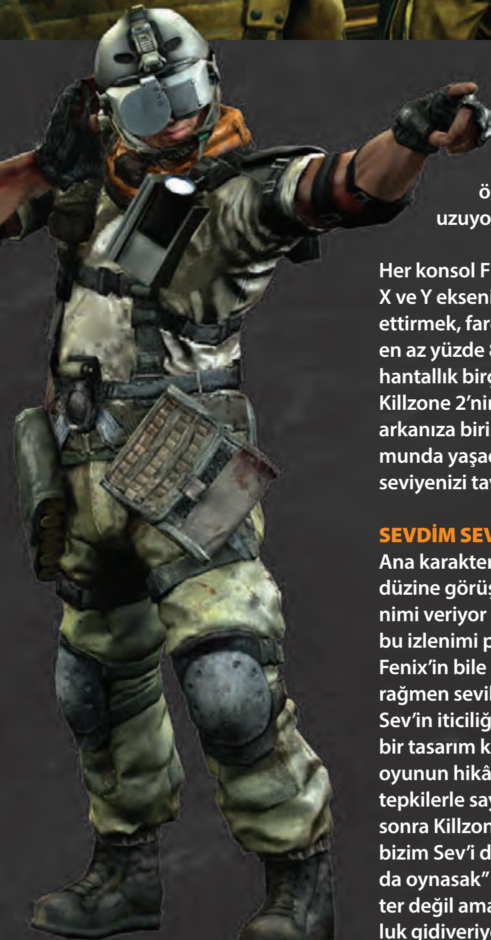


Komutan Radek, ISA güçlerini püskürtmek için koca kenti yakmaktan çekinmiyor.

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Oyunun genelindeki bütünlük
+ Çatışmalardaki tokluk hissi
+ Kulaklarınızdan düşmeyen müzikleri
+ Botlara karşı oynayabilmek
+ Senaryonun yavaş yavaş içinize işlemesi…
- …ama hızla sona ermesi
- Gamepad'le grekoromen ilişkiler içindesiniz
- Siper alarak ateş etmek bize haram

SNIPER'IN DÜRBÜNÜNÜ AÇACAK VAKTİM YOKTU, TETİĞE BASTIM… VE TAM O ANDA YERDE YUVARLANIP ARKAMA GEÇTİ DÜŞMAN!



atış yapmasına, bazen yuvarlanarak çıkıp iki el sıkıp geri girmelerine zaten bir şey demiyorum. Ama esas şenlik elite askerler piyasaya çıktığında başlıyor. Şöyle bir sahne düşünün: Aşağıdaki alana hakim bir balkondan aşağıya sıkıyoruz, siper almış 6-7 tane Helghast görüyoruz ve tek tek avlıyoruz Rico'yla. Sonra birden, bir elite saklandığı siperden çıkıp merdivenlere doğru koşmaya başlıyor. Elimde sniper var, ateş ediyorum ama ıskalıyorum. Hemen merdivenin başına koşuyorum ki kafayı çıkarttığı anda sıkıp indireyim. Lâkin koşma hızına göre tahmin ettiğim anda merdivenden girmiyor… Bir saniye… İki… Sonra merdiven boşluğundan bir el bombası fırlıyor, tam ayağımın dibine! Ters yöne koşmaya çabalıyorum ama dönme hareketi çok hantal olduğu için patlama hasarının yarısını alıyorum. Elite asker koşarak merdivenden fırlıyor, sniper'ın dürbününü açacak vaktim yok, tetiğe basıyorum… Tam o anda yerde yuvarlanıp arkama geçiyor herif! Ben arkama dönerek dipçik atmaya çalışırken, çektiği bıçağıyla zaten bombadan fazlasıyla hasar almış bedenimi yere yıkıveriyor…

Yanlış anlamayın, oyun mütemadiyen bu şekilde, yapay zekâ pırıltılarıyla dolup taşarak ilerlemiyor. Vaktinizin yüzde 70'i standart "al gülüm ver gülüm mermi" modunda geçiyor. Ancak Killzone 2'de böyle anlar da yaşanıyor ve yaşandıkları anda unutulmaz oyun anlarınız arasına ekleniveriyor. Oyunun kısa süren tek kişilik senaryosundan sonra, botlara karşı da oynayabileceğiniz multiplayer haritalarının olması veya bitirdiğiniz bölümleri daha zor seviyelerde tekrar bitirmeye (yukarda anlattığım enstantaneyi en kolayın bir üst zorluk seviyesinde yaşadığımı belirtmeden geçemeyeceğim) ve gizli çanta/armaları bulup trophy kasmaya devam ederseniz, oyunun 10 saatlik ömrü çok daha fazla uzuyor.

Her konsol FPS'sinde olduğu gibi X ve Y ekseninde imleci hareket ettirmek, fareyle kontrole nazaran en az yüzde 80 daha yavaş. Ama bu hantallık birçok oyunu baltalarken, Killzone 2'nin zorluğuna tat katıyor, arkanıza birisinin geçmesi durumunda yaşadığınız panik, adrenalin seviyenizi tavana vurduruyor.

SEVDİM SEVİLMEDİM…

Ana karakterimiz Sev, ilk birkaç düzine görüşte tam bir odun izlenimi veriyor (takım arkadaşları da bu izlenimi perçinliyor). GoW'daki Fenix'in bile öküzcan vücut yapısına rağmen sevilesi bir yanı varken Sev'in iticiliği beni etkiledi. Bu bir tasarım kararı sanırım. Çünkü oyunun hikâyesi gelişirken verdiği tepkilerle saygınızı kazanıyor. Bir yıl sonra Killzone 3 çıkmazsa "yaw, şu bizim Sev'i de özledim, yenisi çıksa da oynasak" diyeceğiniz bir karakter değil ama başlangıçtaki soğukluk gidiveriyor bir noktada.

HER ŞEY GÜLLÜK GÜLİSTANLIK MI?

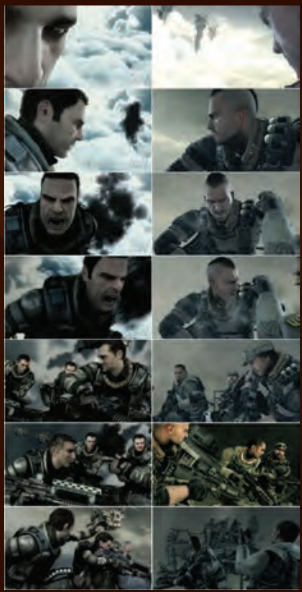
Elbette değil. Killzone 2'nin dikenlerine geldi sıra. Tabanca harici sadece tek bir silah taşımak, oyunu zorlaştırması açısından bence güzel olmuş, ancak zorlu çatışmalarda savaş alanında bir yerde attığınız o bazukayı bulmak için koşturmak herkesin hoşuna gitmeyebilir. Ayrıca dönüşlerdeki hantallık da çok can yakacak. Ama oyundaki en büyük derdim, düşmanların büyük bir ustalıkla kullandığı siper arkasından nişan alma olayının bizim için tam bir eziyet olması. Sipere yapışmak için L2'ye basılı tutuyorsunuz. Nişan almadan ateş edecekseniz sorun yok, R1'e basmanız yeterli ama düşmanlarınız hedef küçültmek konusunda

KILLZONE 2 GERÇEKTEN "HALO 3 KATİLİ" Mİ?

"Bunu yapmamız lazım! Killzone 2, *Halo 3*'ü savaş alanına gömüyor mu, öğrenmemiz lazım" dedik ve bir PS'yi FPS yapan ana kriterlerde iki oyunu karşılaştırdık. Bakalım iki ezeli rakip konsolun itici gücü olan iki oyun, birbirine hangi alanlarda üstün geliyorlar.

	HALO 3	KILLZONE 2	
YAPAY ZEKÂ	★★★	★★★★	Helghast askerleri bazen inanılmaz şeyler yapıyorlar. Halo 3'ün Pokem... pardon, Covenant'ları mı? Peh!
ÇATIŞMA HİSSİ	★★★	★★★★★	Mermilerin düşmana isabet ettiğini o kadar net hissediyorsunuz ki KZ2'de... Halo 3'te hiç vuruş hissi yok.
KONTROL KOLAYLIĞI	★★★★★	★★★★	360 joypad'i ile Halo 3'te adeta dans edebiliyorsunuz. Killzone için aynı şeyi söyleyemeyiz.
MULTIPLAYER	★★★★★	?	Henüz KZ2'yi bu alanda test edemedik. Ancak Halo 3'ü yakalayabildiyse bayağı bir fırın ekmek yemiş olmalı.
TEK KİŞİLİK SENARYO	★★	★★★★★	Halo 2 için multiplayer'ın yanında gelen eşantiyon gibi. Killzone 2 ise oynadıkça içine çekiyor insanı.
TOKLUK HİSSİ	★★★	★★★★★	Mekanlar, düşmanlar ve çatışma hissi bir araya gelince, KZ2 bu alanda da üstün geliyor.
SİLAH ÇEŞİTLİLİĞİ	★★★★	★★★	Killzone'un shotgun, tabanca, makinalı, bazuka ve iki çeşit el bombası, Halo 3'ün silahlarını tutamıyor.
DÜŞMAN NİTELİĞİ	★★★	★★★★	Halo 3'ün Covenant'ları, Killzone 2'nin Helghast'larının yanında akide şekeri gibi kalıyor.
ANA KARAKTERLER	★★★★	★★★	Master Chief'in karizmasına yaklaşabilen Killzone 2'de bir tek İmparator Visari var. O da ana karakter değil.

Killzone 2 bize oyun çıkmadan 1 ay önce geldiği için, multiplayer sunucularda karşılıklı oynayabilecek sayıda oyuncu yoktu (tüm editörler yazıya veya tek kişilik moda gömülmüşler sanırız :) Bu kriterde de değerlendirdikten sonra esas notu ortaya çıkacak. Ama şu anda, Killzone 2 üstün görünüyor.



AK VİDEO, KARA VİDEO ÇIKSIN ARTIK ORTAYA!

Bize 2005'te gösterildikten sonra çok tartışılan, Sony'nin önce "gerçek oyun içi" dediği sonra ağız değiştirip "gerçekte oyun içinde neyi hedeflediğimizi gösteriyor" dediği video var ya. İşte o videoyla gerçek oyun içi görüntüleri karşılaştırınca, Guerilla'nın gerçekten sözüne sadık kaldığını söyleyebiliriz. Elbette CGI videoda izlediğimiz hareketlerdeki akışkanlık ve çeşitlilik daha fazla. Ancak canlılık, yüz ifadeleri ve aksiyonun yüzümüzde patlaması açısından oyunun son hali, 2005'teki örnek CGI videodan pek de aşağı kalmıyor. Yani kısacası, olmuş arkadaşlar.

çok iyiler ve eğer onları saklandıkları delikte mıhlamak istiyorsanız nişan almanız lazım. Bunu anlayabilmek için, lütfen gidip bir gamepad alın elinize ve şimdi anlatacaklarımı yapın: Sipere yapışık kalmak için L2'ye basılı tutarken, soldan kafayı çıkartmak için sol analogda sola çekili tutun ve nişan alma moduna geçmek için R3'e basın. Sağ analogu kullanarak nişan alıp, ateş etmek için R1'e basın ve… N'oldu? Gamepad'le bir oldu değil mi eliniz? Ben hayatımda böyle eziyetli bir nişan alma sistemi görmedim, o yüzden siper arkasından çıkıp nişan almayı veya nişan almadan çatışmayı tercih ettim oyun boyunca. Takım arkadaşlarımızınsa savaşmak ve attıklarını vurmak konusunda Helghan askerlerinden öğreneceği çok şey var (Natko ve elindeki shotgun hariç, çok hayatımı kurtardı o).

Görsel açıdan Killzone 2, PS3'ün sınırlarını zorluyor mu? 2005'te izlediğimiz o video gibi mi? Bunun cevabını "ak video, kara video…" başlıklı



Scout'ların görünmezlik özellikleri var. Ama nedense oyun içinde bir kez bile kullandıklarını görmedim... Yoksa, zaten amaç da bu muydu? Hmm...

kutuda verdim. Ancak grafiklerin çok çok güzel olduğunu kabul etmek lâzım. Kullanılan renkler genellikle karanlık ve koyu. Bu da düşmanınızın kıpkırmızı gözlerinin yarattığı korkutucu hissi, vurulanlardan fışkıran kanın kızıllığını daha bir ön plana çıkartıyor. Özellikle karakter ve yüz animasyonları çok başarılı.

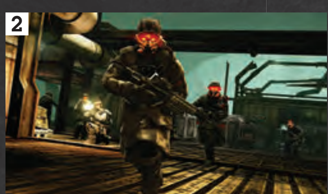
Oyunun en büyük artısı ise hemen her şeyde bulunan *tokluk hissi*. Bunu nasıl anlatabilirim bilmiyorum. Düşmanlarınız inanılmaz tok bir görüntüye sahip ve ortamın gerçekçiliğiyle birleşince, oluşan atmosferin içinde erimeniz işten bile değil. Merminin düşmanlara gerçekten çarptığını hissettiren bir fizik yapısı var ve ölümler *CoD4* kadar olmasa da çok gerçekçi. Silahlar sıradan repertuarda olsalar da (tabanca, makinalı tüfekler, shotgun, roketatar, el bombası), ateş ettiğinizde çıkan ses kulaklarınızı dolduruyor. Ve bir dip not daha: Killzone 2'yi mutlaka DualShock 3'le oynayın. Atmosferi eksik kalacak yoksa.

Killzone 1 ve Liberation vasatı aşamayan oyunlardı. Peki nasıl oldu da Hollandalı firma Guerilla tam bir canavar çıkartmayı başarmış bu vasat seriden? Cevabı Sony'nin yeşil dolarcıklarında saklı olsa gerek. İlk oyunlar hakkında ne düşündüğünüzü bir yana bırakın, PS3 sahiplerinin mutlaka edinmesi gerekiyor Killzone 2'yi. Konsol FPS'si alerjinizi yenebileceğiniz belki de tek oyun.

1



2



1- Sev'in arkasındaki Natko. Takım arkadaşlarımız arasında en çok o işe yarıyor. Daldı mı, kafalar patır patır patlıyor.

2- Helghast'ların kırmızı gözleri, ölmek üzereyken yavaş yavaş sönüyor.



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Eğer Killzone 2'nin multiplayer'ı da tek kişilik modu kadar sağlam çıkarsa, bir de tutarsa, yandı gülüm keten Halo.

9.0

PC PS2 **PS3** Wii 360

> **Tür:** FPS > **Yapım:** Guerilla > **Türkiye Dağıtımcısı:** Sony Eurasia (169 YTL) **Yaş sınırı:** 16+ > **Web Sitesi:** www.killzone.com



SIRADA BEKLEMEK NE DE KÖTÜYMÜŞ - FURKAN FARUK AKINCI

Spota bakıp da "ne alaka şimdi" demeyin. Yaşantınızda sabır taşınızın çatladığı bir an mutlaka olmuştur. Ve şu hissiyatı hemen hepiniz bilirsiniz: Herhangi bir kuyrukta bekliyorsunuzdur. Sıra upuzundur ve önünüzde sıranın en önüne ulaşmak için daha saatler vardır. Tam o sırada işini halletmiş biri yanınızdan huzurlu ifadesiyle geçip gider. Bakakalırsınız, daha önünüzde yüzlerce kişi vardır. O an işini bitiren adamın yerinde olmak için neler vermezsiniz ki, değil mi? PS3 sahiplerinin Bioshock gibi bir oyunu oynamak için beklerken hissettikleri de aşağı yukarı böyle bir şey olsa gerek. Biraz geç oldu ama Big Daddy ve Little Sister sonunda Blu-ray için de çıkageldi işte.

Önce PC ve Xbox 360'ta göründü Andrew Ryan'ın distopyası. "Tanrı yok. Kral yok. Sadece insan." diyordu Ryan, Rapture'ı kurarken. Bilim insanlarının, sanatçıların karşısında bağlayıcı dogmatik değerlerin ve toplumları afyonlayan din unsurlarının olmayacağı bir şehir ve yaşantı hayal ediyordu. Ve ekliyordu: "Rapture'ı okyanusun dibine dikmek imkânsız değildi, onu başka bir yere kurmak imkânsızdı." Karanlık oyunumuz Atlantik Okyanusu üzerinde seyir halinde olan bir uçakta açılıyor. Nereden geldiğimiz ya da nereye gittiğimiz tamamen belirsiz. Ta ki içinde bulunduğumuz uçak, denizin ortasında bir yerlere çakılana kadar. Kimsenin sağ kurtulamadığı kazadan gözümüzü açtığımız anda gördüğümüz ilk şey enkazın ardında parlayan bir deniz feneri. Evet, uçsuz bucaksız okyanusun ortasında bir deniz feneri ve görünüşe bakılırsa kökleri oldukça 'derinlere' uzanıyor. Uçağı okyanusun ortasına çakılmış biri olarak, içinde bulunduğumuz durumdan çıkmanın da başka bir yolu yok gibi. Ya deniz fenerinin içine gireceğiz ya da yüzerek en yakın kara parçasını bulmaya çalışacağız. Ensemizi yalayan alevlerin arasından, önümüzde tüm ihtişamıyla göğe doğru yükselen deniz fenerinin merdivenlerine ulaşıyoruz. İçerisi karanlık… Derin bir nefes alıp adımımızı atıyoruz ve kocaman kapı ardımızdan yavaşça kapanıyor.

IF I DIDN'T CARE HONEY CHILD…

Eğer daha fazla yerim olsaydı bir Enid Blyton romanı gibi kurgulayabilirdim bu yazıyı. "Bioshock'u daha önce oynayanlar şuradan devam etsin" gibi de bir ibare koyardım. Ancak sayfamızın en üst kısmında yazdığı üzere PS3 sayfasındayız ve hem dergimizde, hem de PS3'te oyun ilk defa arz-ı endam ediyor. Bu nedenle Rapture'a sıfırdan giriş yapıyoruz izninizle. Oyunumuz RYO aromalı bir FPS. Kahramanımız Rapture'ın korkunç dünyasına hem geleneksel silahlarla, hem de çeşitli güçlerle karşı koymaya çalışacak. Efendim, vizyoner Andrew Ryan Rapture'ı tüm etik ve ahlâki değerlerin dışına taşımış ancak sonuçlarını pek hesap edememiş. Velhasıl kelam, kendilerine istedikleri gibi bir özgürce 'yaratım' ortamı sağlanan bilimciler okyanusun dibinde ADAM adlı bir 'töz' keşfederler. ADAM çeşitli şekillerde kullanılabildiği gibi insanların genetik kodlarının yeniden yazılabilmesine de izin vermektedir. Bu müthiş buluş sayesinde normal bir insan birtakım güçlere kavuşabilmektedir. Ellerden ateş ve elektrik çıkarmak, nesneleri hareket ettirebilmek, etrafı buza çevirebilmek gibi sıradan bir insana fazla gelebilecek güçler, Rapture sahiplerinin serbest tüketimine açılır. Yani insanlar otomatik makinalardan, sahip oldukları ADAM karşılığında belli güçler satın alabilmeye başlarlar. Rapture'ın çöküşü de böylece başlamış olur.

…MORE THAN WORDS CAN SAY

Şunu baştan belirteyim: Bioshock'un PS3 versiyonunun, oyunun PC ve Xbox 360'a çıkmış olan sürümlerinden hemen hemen hiç farkı yok. Bir önceki cümlenin 'hemen hemen' kısmına denk gelen değişiklikler ise ana menüdeki ekstralar bölümü ve



Oyunda her türlü hack için bu bulmacanın değişik çeşitlerini çözüyorsunuz.





Ne İyi? Ne Kötü?
+ Ustalıkla yazılmış ve işlenmiş senaryo
+ Unutulmaz karakterler ve diyaloglar
+ Eşsiz atmosfer
+ Seslendirmeler ve müzikler
+ Karakter sahibi grafikler
+ Esnek savaş sistemi
- Gereğinden fazla kolay (ama Vita Chamber'ı kapatırsanız zorlaşıyor)

1- Yeni yıl pek de kutlu olmamış anlaşılan.

2- Arkanda ayı var.

yükleme ekranlarındaki slayt seçebilme özelliği. Ekstralarda sadece oyunun belli başlı karakterlerine adanmış videolar bulunuyor. 2K Games'in aradan bir senenin üzerinde bir zaman geçtikten sonra tıpatıp aynı oyunu çıkarmasını bir eksi olarak yazabiliriz kenara belki, ama ben bunu yapmak istemiyorum. Çünkü PS3 kullanıcılarının Bioshock'un şu anki halinden de memnun olacaklarını düşünüyorum. O dillere destan atmosfer yerli yerinde duruyor mesela. Karakterler ve senaryo da öyle… Daha önce Rapture'a adım atmayan biri için heyecan verici bir tecrübe olacağı kesin (ancak oyunu daha önce oynadıysanız PS3'te tekrar oynamak için bir ekstra sebebimiz yok). Rapture'a ilk adım attığınız anda hissettiğiniz şey, keskin bir çürümüşlük hissiyatı. İnsan ruhuna ve zihnine yakışan bir toplum inşa etmek isterken hırs yüzünden darmadağın olmuş bir şehir var karşınızda. Şehir ve içinde yaşayan insanlar fiziksel ve manevi anlamda korkunç şekilde deforme olmuş durumdalar. En iyi arkadaşlar, sevgililer birazcık ADAM için birbirlerini kesiyor. Böyle bir ortamda hayatta kalabilmek için silahlardan fazlasına ihtiyacınız var. Oyunda ilk tanıştığınız güç electro bolt. Her bir güç belli bir miktarda EVE harcıyor. EVE'i, RYO oyunlarındaki mana gibi düşünebilirsiniz. Bu güçleri ise plasmid'ler sayesinde elde ediyorsunuz. Kendinize enjekte ettiğiniz her plasmid'de yeni bir güç kazanıyorsunuz. Konvansiyonel silahlarla güçlerinizi kombine edebildiğiniz sürece hayatta kalıyorsunuz. Örneğin, oyunun ilk başlarında elinizde sadece electo bolt ve İngiliz anahtarı var. Artık insanlıktan çıkıp ADAM'ın deforme ettiği benlikleriyle Splicer haline gelmiş düşmanlarınıza önce elektrik verip ardından İngiliz anahtarıyla girişmek, oyunun ilk safhalarında oldukça etkili bir taktik. Sanıyorum ki bu noktada oyunu basit bir 'shooter' gibi oynamamanız gerektiğini anlamışsınızdır. Bioshock'ta yaptığınız şey kesinlikle etrafta dolanıp ateş etmek değil. Öncelikle plasmid'lerinizi düzgün ve dengeli bir şekilde seçmelisiniz. Vücudunuz elbette ki sadece belli sayıda plasmid'i kaldırıyor. Bu nedenle içlerinden belli başlı olanları güçlendirmeli ve nasıl bir oyun tarzı belirlediğinize göre ikincil plasmidlere yüklenmelisiniz. Düşmanlara saldırılarda kullanabileceğiniz bir grup gücün yanında, güvenlik kameralarını, ağır silah yuvalarını ve uçan makineli tüfek botlarını, kasaları hackleme yeteneğinizi artıran ve bulmacaları sizin için kolaylaştıran tonikler de bulunuyor. Tüm bunların üzerine, her bir ateşli silaha üç farklı mühimmat doldurabildiğinizi de eklersek ortaya oldukça esnek savaş dinamiklerinin çıktığını görebiliriz. Hangi düşman tipine hangi mermi-nin daha etkili olduğunu bulmak, Rapture'da sağ kalabilmenin kilidini açan anahtarlardan biri.



1- Eğer yeteri kadar hazır değilseniz, kaçın!



2- "Uslu bi' çocuk olmayınca, Tatar Ramazan Amca beni taş kesti."

IF I DIDN'T CARE BABY…

Rapture sesleriyle, karakterleriyle, binalarıyla ve müziğiyle kendine has renkleri olan ilginç bir dünya. Ancak Big Daddy ve Little Sister'larla tanıştığınız zaman şehirle olan algınız bütünleniyor. Little Sister'lar, cesetlerde kalan ADAM'ı enjektörlerle çeken küçük kızlar. Oyunda tanışacağınız ilginç karakterlerden biri olan Dr. Tenenbaum'un yarattığı bu küçük yaratıklar tamamen bu işi yapmaya kodlanmışlar. Cesetleri birer melek olarak görüp yaptıkları işi bir oyun zannediyorlar. Oyun arkadaşları ise onları koruyan Big Daddy'ler. Korkunç görünümlü ve son derece güçlü olan bu yaratıklar, takıntılı bir şekilde küçük kızları koruyor. Uzaktan bu ikiliyi izlediğiniz zaman neredeyse 'dokunaklı' diyebileceğiniz garip bir ilişkileri olduğunu gözlemleyebiliyorsunuz. Özellikle bir Big Daddy'yi öldürdüğünüz zaman onun arkasından ağlayan Little Sister, son derece dramatik görünüyor gözünüze. İşte tam da bu noktada önünüze iki seçenek çıkıyor. Yalnız başına kalan Little Sister'ı daha çok ADAM toplamak için öldürecek misiniz, yoksa daha az ADAM ile yetinip onları küçük ve masum birer kız olarak eski hallerine geri mi döndüreceksiniz? Elbette ki yaptığınız bu seçim oyunun sonunu direkt olarak etkileyecek.

…WOULD I FEEL THIS WAY?

Bioshock, her yanından emek ve kalite akan, küçük ayrıntılarıyla sizi her anında baştan çıkarmayı başarabilen bir oyun. Oyunda her yaptığınız şeyi neden yaptığınızı biliyor ve senaryonun derinlerine inmek için bir gece daha sabretmeye dayanamıyorsunuz. Rapture bir şekilde sizi kendine çekmeyi başarıyor. Ne diyorum biliyor musunuz? Bu kalitede oyunlar her zaman gelmiyor. Eğer hala Rapture'ın görkemli dünyasına adım atmayanlardansanız, hele bir de PS3'ünüz varsa hiç durmayın. Andrew Ryan orada bir yerlerde sizi bekliyor…



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆

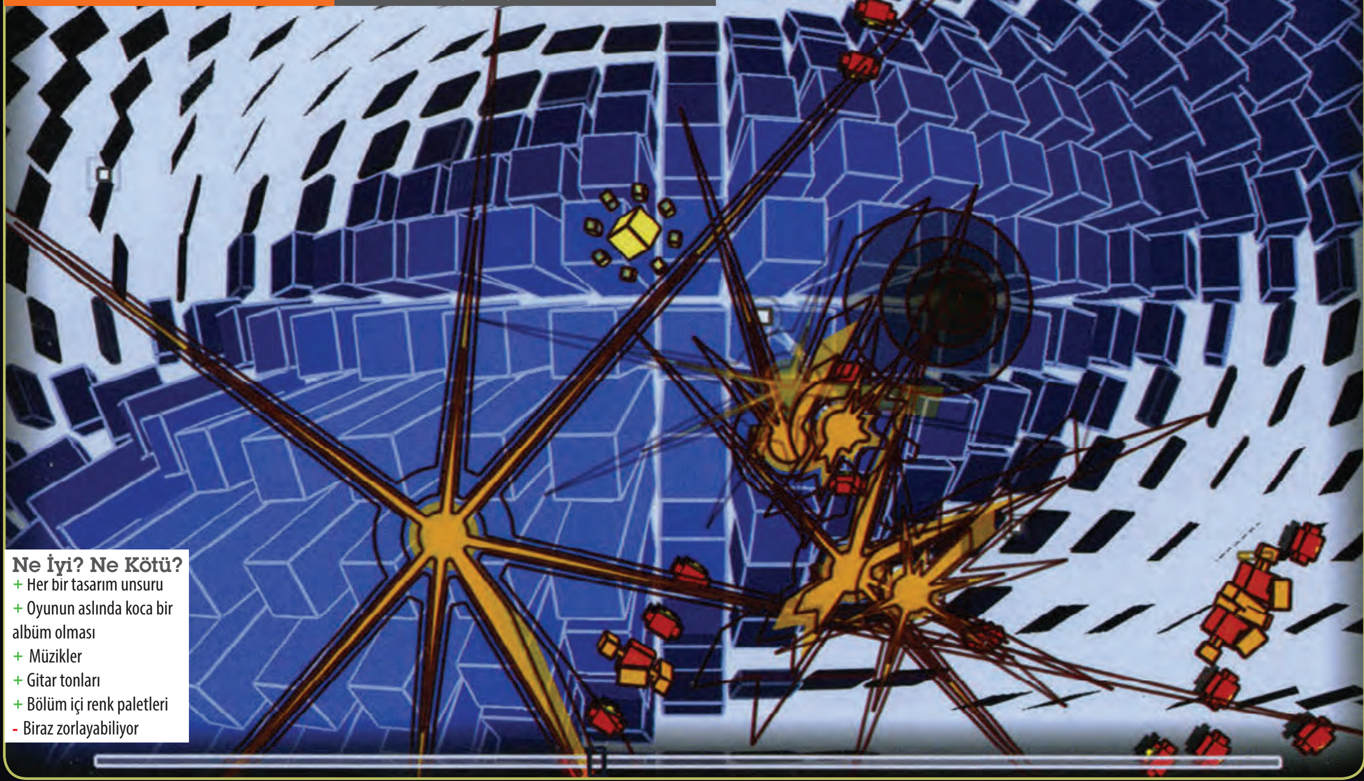
Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Her ayrıntısından mükemmellik fışkıran son derece bütünlüklü bir oyun. Oyun dünyasının yapıtaşları arasındaki yerini çoktan aldı.

9.1

PC · PS2 · PS3 · Wii · 360

> **Tür:** FPS > **Yapım:** K2 Marin, Digital Extremes > **Türkiye Dağıtıcısı:** Aral İthalat (159YTL) > **Yaş Sınırı:** 18+
> **Web Sitesi:** www.2kgames.com/bioshock/



Ne İyi? Ne Kötü?
+ Her bir tasarım unsuru
+ Oyunun aslında koca bir albüm olması
+ Müzikler
+ Gitar tonları
+ Bölüm içi renk paletleri
- Biraz zorlayabiliyor

RIFF: EVERYDAY SHOOTER

Saat: 03:35
Yer: İstiklal Caddesi, Taksim Çıkışı
Gereksiz taramalar gibi duran kalabalığın ortasında havada süzülür gibi ilerliyorum. Bir görünüp bir kayboluyormuşum gibi geliyor. Atarmış gibi yaptığım her adımda belirginleşip kayboluyorum sanki. Kavga ettik. Moralim bozuk. Eve gitmem lazım. Dünyayla olan ilişkim kara-film gibi. Görüntüler birer nota kıvamında. Gerçekliğe çarptıkça farklı tonlar geliyor kulağıma, birbiriyle hem ilişkili, hem de değil ama bütün. Eve geldim. Her şey evden çıkmadan önce bıraktığım(ız) gibi… Birkaç saat önce neşe veren dağınıklık şimdi gırtlağımı düğümlüyor. Gündelik olarak hayata ateş etmek böyle bir şey sanırım. Gitarımı aldım elime. Telleri biraz paslanmış rutubetten ama çalınabiliyor hala. Başlıyorum tıngırdatmaya. Önce anlamsız melodiler dökülüyor ama gerçekliğe ateş ediyorum işte, daha ne olsun. Her vuruşumda biraz daha yoruluyor parmaklarım, her hızlanışımda gerçeklik parçacıkları biraz daha küçük ve şekilsiz haller-de geliyor üzerime. Ama hepsinin farklı sesleri, tamamladığım her parçanın farklı nota zincirleri var. Önce bu zincirleri bulmaya karar veriyorum daha iyi çalabilmek için. Yorgunum. Ama bu yorgunluk parmaklarımın daha hızlı hareket etmesini sağlıyor. Bir süre sonra hayatı ve gerçekliği çıkarıyorum aradan. Parmaklarım ve notalar kalıyor geriye sadece. Artık müzikle aramıza giren hiçbir şey yok. Sadece çalıyorum. Her vurduğum nota biraz daha titretiyor bütünü.



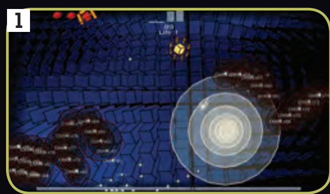
Büyük sesleri vurmak daha büyüklerinin doğmasına neden oluyor.

ŞA LA LA

Her bitirdiğim parçanın ardından yeni bir ritim ve yeni bir altyapı yakalıyorum. "Düzgün çalabilmek için her yeni parçanın kendine ait nota dizgesini bulmak önemli" diye konuşuyorum kendi kendime. Aynı hayat gibi. Küçük notalara ardı ardına vurmak daha küçük ama güçlü melodiler çıkarıyor ortaya, haliyle… Büyük ve güçlü notalara vurmaksa ortalığı dağıtıyor, yakıyor, küçük notaları bastırıyor. Büyük notalar, küçük notaları dağıtıyor evet ama aynı zamanda daha da büyük notaların doğmasına sebep oluyor. "Öfke ve zarar ilişkisi" diye düşünüyorum. Her bir yeni şarkı, her bir yeni ritim ve yeni tonlar. Koca bir kakofoninin içinden güzel melodileri ayıklayıp duymaya çalışıyorum…

RIM RIM RIM

Sırtım ağrıyor. Neler oldu yahu dün gece… Off, başım. Su içmem lâzım. Etrafımdaki bu kâğıtlar da ne böyle? Tam sekiz parça çıkarmışım dün gece ve halının üzerinde sızıp kalmışım. Kâğıtlardan birinin üzerinde Jonathan Mak yazıyor. Saygı duyuyorum kendisine. Bağımsız bir yapımcı olmak böyle bir şey olsa gerek. Oyun oynarken insana müzik yaptığını düşündürebilecek oyunlar yapmak. Düşman yerine notalar vurmak ve her bir bölümde yeni bir eser çıkarmak ortaya. Bağımsız Oyunlar Festivali'nde Sony'nin dikkatini çekip PlayStation Network'teki en iyi oyunlardan biri haline gelmek. Sürekli aynı kelamların edildiği bir sektörde 'kendine dair' bir çift lafı dinletebilmek insanlara. Bu oyuna en azından şöyle bir bakın… Efendim? Oyunun notu mu? Ha evet, Mi notası o… Daha önce hiç duygusal not(a) görmediniz mi? Merak etmeyin geçer nottur ama zarif notadır. Oyunun bana hissettirdiklerini sayılarla ifade etmek istemedim sadece, hepsi bu. Ve son bir tavsiye size… İçkili halde Riff oynamayın, sonuçları bir garip oluyor. :)





1- Doğru şekilde çalınmış, eee pardon vurulmuş bir nota.

2- Ofiste başka bir gün. Karmaşa işte…

SON KARAR

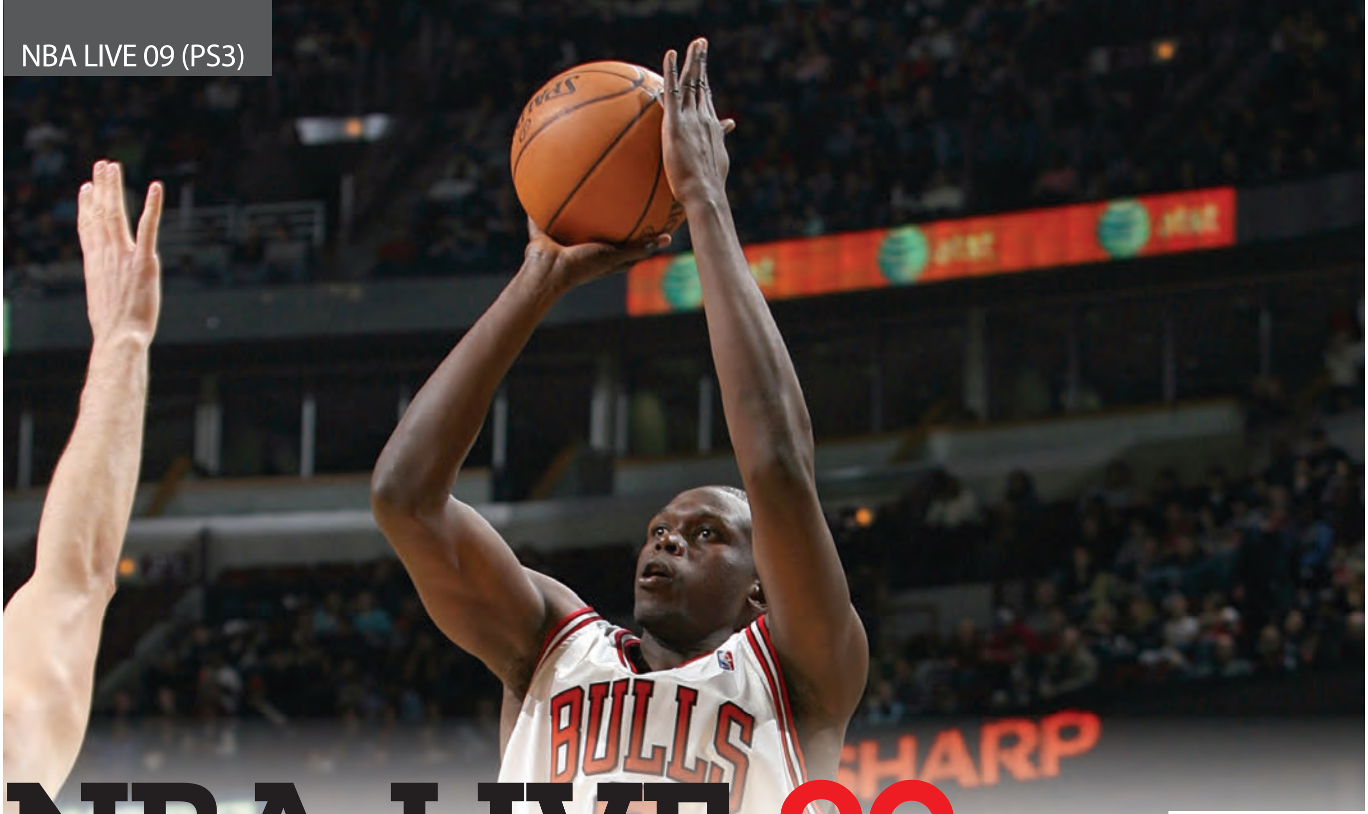
Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

Mekanik bir yaklaşımdan ziyade zarif bir algıyı hak eden, gündelik bir oyun. Son teknoloji müzik oyunlarına inat…

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Müzik, Shooter > **Yapım:** Queasy Games > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** Yok > **Web:** www.everydayshooter.com



NBA LIVE 09

-YENİ OYUN HAKKINDA NE DÜŞÜNÜYORSUN STEVE? -DÜŞÜNMEK İSTEMİYORUM MARV...

–KAAN ALKIN

Ne İyi? Ne Kötü?

+ Alternatif basket oyunu
- Be-a-pro modu vasat
- Grafikler tatmin edici değil
- Yapay zekâ yavan
- Grafik hataları kıyamet gibi
- Multiplayer lag'li

Marv Albert ve Steve Kerr'in yorumları eşliğinde yeni bir maça daha başladık. Bu defa çekişmeli geçmesini beklediğimiz karşılaşma, hepimizi hayal kırıklığına uğrattı. Öyle ki spikerlerimiz durmadan konuşmaya çalışsa da, söyleyecek pek bir şey bulamadılar. Sağlık olsun.

NBA Live 09'la ilgili yorumlarımıza geçmeden, oyunun en büyük şanssızlığının ofise NBA 2K9'dan sonra girmesi olduğunu söylemek istiyorum. 2K9'ı oynamamış olsam belki Live'ın kusurları bu kadar katlanılmaz gelmeyecekti ama benim bir suçum yok, yılın maçını daha ilk çeyrekten kazandı 2K9.

EA Sports seriyi geçtiğimiz yıl bir hayli geliştirmiş ve belirlediği standartları biraz daha yükseltmişti. Takvimde yıl 2009 yazarken elime düşen serinin son oyunuysa geçen yıl yaptıklarıyla idare etmek istermiş gibi bir havaya sahip. Oyunun açılışında EA HD High Definition Gaming logosunun yanında dikilen ter içindeki oyuncuyu görünce insan bir an için yanılgıya düşüyor. Zaten yüksek olan beklentileri çaktırmadan iyice yukarıya çeken bu sahneden sonraysa karabasan başlıyor. Beklediklerimle gördüklerim birbirinden bu kadar farklı olunca da kaçınılmaz olarak "ben NBA'e neden ayar oldum?" hikâyesine dönüşüyor yazımız.

Hemen her spor oyununda yaptığım gibi hızlı bir maç çevirerek başladım işe. Kontrollere bakmadan, yeni özellikleri karıştırmadan oynadığım ilk maçtan galibiyetle ayrıldıktan sonra tüm kontrolleri zaten kavradığımı, istediğim oyun planını uygulayabildiğimi (pick-n-roll sistemi), Dynamic DNA'yı (karakter geliştir, değiştir, netten update et, oyunun yanında bedava ve süper bir sistem) çözdüğümü fark ettim. Öğrenme eğrisi bu kadar kısa olunca geriye oyun modlarını gezmek, detaylara dalmak kaldı. Öğrenme eğrisinin fazlaca kısa olması yapacak bir şeyimiz olmamasından kaynaklanmıyor ama smaç, turnike, oyun kurma gibi aklınıza gelebilecek her şeyi biraz fazla basit bir şekilde gerçekleştirebiliyorsunuz.

AZALARAK BİTSİN

NBA 2K9'dan bahsederken arenanın ne kadar canlı olduğundan, seyircilerin atmosfere katkısından bahsetmiştik hatırlarsanız. Ama artık EA topraklarındasınız ve o anlattıklarımı unutabilirsiniz. Atmosferi gazlayacak hemen hiçbir şey yok oyunda maalesef. Oyun mekanikleri bir süreliğine durumu kurtaracakmış gibi görünüyor. 2K9'da sinir olduğum kayarak ilerleyen oyuncu sorunu yok mesela Live'da. Onun yerine birbirinin ya da potanın içinden geçen oyuncular, pota arkasından basket atmak gibi özellikler eklenmiş! Hücumda ne kadar durdurulamaz oluyorsak, savunmada da bir o kadar çaresiziz. Oyunda hangi çekim yasasını kullanmışlarsa artık, rakip oyuncuya savunma yaparken bir yapıştık mı bir daha ayrılamıyoruz. Double-team için yanımıza bir oyuncu daha çağırıp iki kişi birden yapışmamız da mümkün. Bir işe yarıyor mu peki? Elbette hayır, rakip yarıp geçiyor.

BAŞLAMASA DA OLURDU

Tüm bunlar olup biterken yapay zekâ ne yapıyor peki? Fazla bir katkısı yok aslında oyuna. Rakip yapay zekâ belirlediği setleri uyguluyor. İlk çeyrekten sonra tanıdığınız rakibin hangi seti oynayacağını anlamak gayet kolay. "Bunun nesi kötü?" diye düşünüyor olabilirsiniz. Kötü olan kısmı şu: Rakip oyuncu bomboş savunmayı geçip ampule kadar giriyor ve sırf oyun setini oynamak için topu tekrar dışarı çıkartıyor. Kardeşim pota karşında, en yakın rakip başka semtte, atsana artık şutunu akıllım. Bizim elemanlar da boşa kaçmak nedir bilmiyor mesela. Göktuğ'un hıyarlı ekmeğine malzeme olmak için bekliyorlar öylece.

Grafikler "idare eder"le "olmamış" arasında gelip giderken, basketbolcuların tiplerini benzetmeye çalışmaktan belli ki bir noktada sıkılmış olan EA öyle bir Hedo Türkoğlu yapmış ki dillere destan. Bacakları kürdandan modellerseniz böyle olur tabii. Neyse, bayramlık klavyemi açmayayım şimdi. Özetle, NBA 2K9 dururken bu oyun oynanmaz arkadaşlar. Bir alternatifi olmasa "bu sene bizi idare eder" diyebilirdik ama yok öyle bir şey.







1- Ara yüklemeler o kadar uzun ki böyle bir mini oyun bile eklemişler. Yuh!

2- FIBA dünya şampiyonası ve Türk Milli Takımı da var ve NBA maçlarından daha eğlenceli nispeten. Hedo'ya bakıp bakıp gülmeniz de mümkün.

3- Seyircilerin çılgın gibi heyecanlandıklarını görebiliyoruz……..

> **Tür:** Spor > **Yapım:** EA Sports > **Dağıtım:** Aral İthalat > **Yaş Sınırı:** 3+ > **Web Sitesi:** www.easports.com/nbalive09/

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Ses ve Müzik	★★★☆☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

2009 yılına damgasını vuran basket oyunu kesinlikle NBA 2K9. EA Sports diye delirmiyorsanız istikametiniz belli.

6.0

PC PS2 PS3 Wii 360



SKATE 2

BU BİR HAYRAN MEKTUBUDUR -YİĞİTCAN ERDOĞAN

Sevgili Bay Hawk;
Tanışıyor muyuz bilmiyorum fakat ben Yiğitcan Erdoğan. Sizin uzun senelerdir büyük bir hayranınızım, *Tony Hawk's Pro Skater* serinizin üçüncü oyunundan beri de oyunlarınıza takılıp kaldım. Muhtemelen size niye bu mektubu yazdığımı merak ediyorsunuzdur, lütfen endişelenmeyin, sizi takip edecek falan değilim. Durum şu ki ben bir senedir Oyungezer adlı bir dergide yazıyorum, kendisi Türkiye'nin şu an en büyük ve önemli dergilerinden biri. Satışlarımız her ay beş yüz bin civarında seyrediyor *(ekmeğe katık yapıyor insanlar dergiyi, evet -Serp.).* Bu derginin yazı işleri müdürü Serpil Ulutürk ve imtiyaz sahibi Sinan Akkol her ay bana birtakım işler veriyor, eminim dergilerin nasıl işlediği konusunda senelerce oyun serisi tanıtmaktan bir fikir edinmişsindir. Her neyse, sizi bu mektupla rahatsız etmemin sebebi bu ay aldığım işlerden biri; Skate 2.


İçinde kaymaya çalışan bir siz olmadığı sürece pistte her şey harika görünüyor.

İSTEMİYORUM, OYNATMAYIN

Oyunu, idari kadronun zoruyla edinip oynamak zorunda kaldım (bir yazar arkadaş var Tuğbek Ölek isminde, kendisi yayın koordinatörü olduğunu iddia ediyor fakat daha bir yayını koordine ettiğini görmüş değilim, kendisinin fiziksel ölçütlerinden korktuğumdan dolayı böyle işleri kabul etmek zorunda kalıyorum). İşin çok vahim tarafı, senelerdir sizin oyununuzun sıkı takipçisi olan ben, rakibinizi yani Skate 2'yi sanırım sevdim. Biliyorum, yaptığım çok utanç verici bir şey, yapmamalıydım fakat çaresiz kaldım! Şu içimdeki lanet basın etiği yüzünden de sevdiğim bir oyuna sırf sizi daha çok seviyorum diye düşük not veremiyorum. Aramızda kalsın öyle yapan yazarlar varmış diye duydum. Benden duymuş olmayın fakat söylenene göre K. Mehmet Kentel adlı yazar (K'nın açılımını kimseye söylemiyor, bence Kabahattin gibi bir şey olduğundan utanıyor) *Europa Universalis 3*'ü *Europa Universalis Rome*'dan daha çok sevdiği için *Rome*'a düşük not vermiş. Neyse, dağıtmayayım, o yüzden size bir mektup atmak istedim. Sizin de tahmin etmiş olacağınız üzere incelemeyi benim yerime sizin yazmanızı istiyorum. Ben incelemeyi çeviririm ve tashih sırasında Damla Pınar Gök isimli editörle olan iyi ilişkilerimi kullanarak (kendisi çok hoş bir hanım, tanışsanız çok seversiniz) ismimi *çeviren* yerine "yanlışlıkla" *yazan* olarak not ederim. Zaten bu kadro senelerdir milletin yazılarına alakasız isimler basıyor, kimse şaşırmaz. Bu planı siz uygunsanız hemen uygulamayı düşünüyorum fakat vaktiniz yoksa, oyunu kısaca özetleyebilirim de… Ben oyun hakkında düşündüklerimi paylaşayım, siz kendi yorumunuzla bana geri yollarsınız.

Öncelikle ilk Skate'ten hatırladığınız her şeyin tam takım durduğunu söyleyebilirim. Sizin o mükemmel





1- San Vanenola kanatlarımın altındeeaagh, ah ulan yine mi?!

2- Oradan kolay mı görünüyor? Bunu bir de gamepad elinizdeyken konuşalım.



Ne İyi? Ne Kötü?

\+ Kamera açısı ve onun verdiği keşif hissi
\+ Şefkatli NPC'ler
\+ Açık uçlu oynanış ve yapılabilecek şeyler
\+ Geliştirilmiş multiplayer
\+ Gerçekçi bir kaykay tecrübesi yaratan kontroller
\- ...fakat onların Allah'ın belası zorluğu
\- Rezalet yürüme animasyonu
\- Vasat soundtrack

1- Kafa üstü çakılınca, gözlerimiz kapalıyken bile tünelin sonundaki ışığı görebiliyoruz.

2- Oyunun öğrenme eğrisi, üzerinde kaymayı başaramayacağınız kadar dik.





tuşlu kontrol sisteminizin aksine EA Black Box'taki densizler bir analog sistemi getirmişlerdi. Zıplamak için aynı gerçek hayatta vücudumuzu oynatır gibi sağ analogu önce aşağı sonra yukarı itiyorduk. Tüm hareketlerin sağ analoga ve sadece yakalamanın (grab) R2-L2'ye atanmış olması oyuna inanılmaz bir gerçekçilik katıyordu.

BİR İTİRAFIM VAR

Sizin *American Wasteland*'deki -tabirimi maruz görün- "cıvıyışınızın" üstüne Skate'in bu yaklaşımı inanılmaz tatlı geliyordu. Üstelik devamlı ikinci kişi kamera açısından (karakterin arkasından takip eden kamera anlamına geliyor, ben uydurdum bu terimi Sayın Hawk) tecrübe ettiğimiz dünya bize daha fazla keşif hissi ve kesinlikle daha gerçekçi bir kaykay tecrübesi sunuyordu. San Vanelona gibi harika bir şehrin içini bu kadar rahat keşfedebilmek ve yeni kaykay noktaları bulabilmek gerçekten keyifliydi. Fakat bunun çok büyük bir dezavantajı vardı: Sizin tanrısal oyunlarınıza alışmış o şanslı nesle Skate kontrolleri imkânsız geliyordu. Evet, sizin üç dört milyonluk komboyu "eh" sayan arcade sisteminizin aksine Skate'in komboları gerçek hayatı andırıyordu fakat bu durum, öğrenme eğrisine de sıçramış durumdaydı. Hiç unutmuyorum bir manueli kickflip'e bağlayıp ardından onu tekrar manuele çevirmeyi öğrenmem -abartmıyorum- üç günümü almıştı. Bunu Skate 2'de biraz kırptıklarını söyleyebilirim ama oyunu öğrenmek hâlâ çok zor. Fakat şaşıracaksınız, bununla baş etmek için yaratılan yöntem de çok acayip.

Her oyununuzu oynadığımdan çok iyi biliyorum, oyunlarınıza konuşan NPC'ler eklediğinizden beri hiçbir NPC başarısızlıklarımla dalga geçme fırsatını kaçırmadı. Skate 2'deyse bizden bir hareket yapmamızı bekleyen NPC'lerin başarısız olmamız durumunda verdikleri tepkiler gerçekten inanılmaz. "Aah, üzülme, bu sefer yapacaksın değil mi?", "Tamam tamam sorun yok, hadi bir daha deneyelim" benzeri şefkat dolu tepkiler benim için oyunun dik öğrenme eğrisini tırmanma sürecinde verebileceğim "eeeh kalkar giderim ben ama" tepkisini gerçekten bir hayli kırptı. Yanlış anlamayın, o tepkileri tamamen yok ettiğini iddia etmiyorum. Bir hareketi 15'inci yapamayışımın ardından dizime attığım yumruğu görseydiniz kıyamaz, bana bu oyunu oynama görevini veren yetkililere sitem ederdiniz (İpek Cevahir'e bulaşmayın ama… Sol kroşesi hakkında çok şey duydum). Evet, oyun o kadar zor ama dediğim gibi milletin size olan saygısı ve sevgisi bunu biraz katlanabilir hale getiriyor.

Oyunun bir hikâye modu da var. Kaykay yaptığı için hapse girmiş birçok kaykaycıdan birini, daha net söyleyeyim, hapisten yeni çıkanını canlandırıyoruz. San Vanelona ilk oyundan beri çok değişmiş, New San Vanelona olmuş. Her köşede güvenlik görevlileri var, her grind rayı kilitlenmiş, havuzlara erişim kapatılmış ve işin en ilginç tarafı, tüm bunlar oyunun içerisine yedirilmiş. Bir güvenlik görevlisi sizi yasak bölgelerde kaykay yaparken görürse peşinize düşüyor ve onlardan ya kaçarak kurtuluyorsunuz ya da telefonunuzdaki hizmetlerden biri olan *"gelip güvenlik görevlileriyle kavga edecek birileri"* hattını kullanıyorsunuz. Telefonla alabildiğiniz başka hizmetler de var. Mesela bir arkadaşınızı aradığınızda kendisi gelip kilitlenmiş grind rayları gibi sizi kısıtlayan noktaları temizliyor. Bu alt konu ve bunların uygulanışı gerçekten hoş fakat yakın tarihte *Mirror's Edge* oynadığımdan mı yoksa size olan ölümsüz aşkımdan mı bilmiyorum, bana direkt *Mirror's Edge*'in hikâyesindeki tüm "koşma" fiillerini silip yerine "kayma" yazarsak sonuç Skate 2 senaryosu olur gibi geliyor, bu pek hoş bir şey değil.

Hoş, hikâye aslında takip edeni bile umursamıyor ama oyuncu yine de hikâyeyi umursamak zorunda değil. New San Van'de yapılabilecek çok fazla şey var. Mekaniklerinden nefret ettiğim yarışlar, fotoğraf çekimleri, puan yarışmaları ve hatta ne kadar çok kemiğinizi kırabildiğinize dair yarışmalar oyuncunun tecrübe etmesi için orada duruyor. Hatta ilk oyunda olmayan yürüme özelliğini de eklemişler oyuna fakat bu kadar büyük rezalet görmedim ben. Pardon ama sakın şımarmayın, sizin oyunlarınızda da yürümek hiçbir zaman övülmeyi hak edecek kadar iyi olmadı fakat bu kadar kütük yutmuş animasyonları da *Driv3r*'den beri görmemiştim (o oyunu hatırlar mısınız? Kaan Alkın diye bir yazardan okumuştum ben, duyduğuma göre kendisi üç metreymiş ve öksürdüğünde insanlar etraftaki ahşap eşyaları uzaklaştırıyorlarmış yangın çıkmasın diye). Soundtrack'i de sizin seriniz kadar efektif değildi (pek alakası yok ama oyunda nadir bulunan eksilerden birini bulmuşken giydirebildiğim kadar giydireyim).

AFFEDİN BENİ BAY HAWK

Her neyse, durum budur Sayın Hawk. Oyun anlattığım gibi, detayları kendinize göre yorumlayabilirsiniz. Mesela kontrollerin zor alışılabilir olduğundan bahsedebilirsiniz fakat alıştıktan sonra mükemmel bir kaykay simülasyonu sunduğu gerçeğinden söz etmeyi *unutabilirsiniz*. Veya açık uçlu oynanışın keşif duygusunu uyandırdığından değil, insanların kaybolmasına sebep olduğundan söz edebilirsiniz (gerçek değil ama sonuçta sizi bağlayan bir basın etiğiniz yok). Yazınızı bitirdikten sonra lütfen 20 Ocak 2008 tarihinden önce 14735 N Swan Rd., Catalina Foothills, Tucson, AZ, USA adresine yollayın. Bir zahmet kargo parasını siz öderseniz… Ben son paramı Skate 2'ye verdim de.

En içten dileklerimle,
Yiğitcan Erdoğan

Yiğitcan bu mektubu Tony Hawk'a göndermeden ele geçirmeyi başardık fakat kendisi Skate 2'yi öven bir yazı yazmayı reddettiği için inceleme niyetine basıyoruz. Verdiğimiz rahatsızlıktan dolayı özür dileriz. -Müdüriyet







1- Şehri yürüyerek gezmiyoruz çünkü onun animasyonu kötü.
2- Bak ellerimi bırakabiliyorum.. dedim ve anti-klişe timine yakalandım.

> **Tür:** Spor > **Yapım:** EA Black Box > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** +16 > **Web Sitesi:** skate.ea.com

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

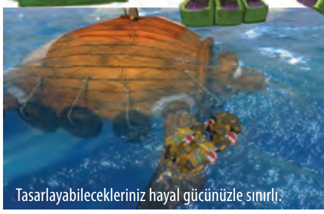
Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Kontrollere alışana kadar oyunun notu sizin için 7.9 olacak, alıştıktan sonraysa 9.9. Ben sorumlu editör olarak (katiyen Tony Hawk sevgimle alakası yok) ortayı buldum.

8.7

PC | PS2 | PS3 | Wii | 360




Tasarlayabilecekleriniz hayal gücünüzle sınırlı.

SIKIŞMIŞ EĞLENCE VANASI İÇİN İNGİLİZ ANAHTARI

-FURKAN FARUK AKINCI

Bir zamanlar renkli küçük taşları toplayarak eğlenen, hayattan da oyunlardan da küçücük şeyler bekleyerek heyecanlanan ve en önemlisi gün içinde başardığımız küçük şeylerle mutlu olabilen çocuklardık. Aslında, canım şu an bir önceki cümleden 'hayat' ile ilgili kısmı alıp yazıya 'ayaklar baş oldu' tadında ifadeler eklemek istiyor ama hem işimiz ve hem de mecramız gereği 'renkli küçük taşlar ve oyunlar' kısmından devam ediyorum. 11 yıl olmuş yahu… İlk Banjo-Kazooie çıkalı o kadar oldu mu cidden? Siz şimdi muhtemelen adını ilk defa duyduğunuz bir oyuna 'asker arkadaşım' el ensesi çekmemden rahatsız da oldunuz ama Nintendo 64'te bu oyunu denemiş garip bir adamım ben. Nintendo 64 nere, Banjo-Kazooie ne, bura nire, değil mi? Eee, bir zamanlar dünya, dört tarafı *Call of Duty*'lerle çevrili, yanınıza da *Metal Gear*, *Gears of War* ve dijital bir Gemma Atkinson aldığınız bir ada değildi maalesef.

ŞEKER ALIR MIYDINIZ?

Az gittik, uz gittik dere tepe düz gittik ve bol bol çocukluğumuzu özledik. Gruntilda'nın elinden Tooty'yi kurtarmamızın üzerinden yıllar geçti. Kötülük çok daha iyi grafiklerle ama daha az cümleyle anlatılır oldu. Banjo-Kazooie'nin adını yıllar sonra ilk defa duyunca irkildim. Annemin o yıllarda kullandığı parfümün kokusu falan geldi burnuma… Xbox Live Arcade'de eski oyun arkadaşlarımın takıldığını duyunca bir tuhaf olmadım dersem yalan olur. Orijinal Banjo'nun yeni nesil taklidini yapan eski macerasına hiç bulaşmadım açıkçası ama iyi olduğunu söyledi kuşlar.

Yeni bölüm Nuts & Bolts ise sürpriz bir şekilde göbek bağlamış olan ayıcığımızın rahatının kaçmasıyla açılıyor. Gruntilda artık iyice dağılmış bir Grunt şeklinde çıkıyor karşımıza. Bütün gün video oyunları oynayıp pizza yiyen Banjo'ya Video Oyunları Lordu bir unvan için yarışma teklif ediyor ve Grunty ile Banjo bir kez daha karşı karşıya geliyor. Banjo altı farklı dünyayı kat etmeye, Grunty de onu durdurmaya çalışacak. Kazanan Spiral Dağlar'da bir devre mülk kazanacak. Kaybedense video oyunları çöplüğünde kaderine terk edilecek. Bu bir platform oyunu ancak Banjo'nun atlayıp zıplamaya pek hali kalmamış. Bu nedenle birtakım araçlar yapmak durumundasınız. Oyunda ilerlemek klasik bir platformdakinden çok farklı değil ama şu araç yapma işi olaya bambaşka bir hava vermiş. Kullanımı son derece basit bir arayüzle öyle uçuk araçlar çıkartıyorsunuz ki… İster füzelerle dolu bir tank yapın, ister bir uçak. Bölümleri, tasarladığınız bu araçlarla geçmekse oyunun asıl keyifli kısmını oluşturuyor. Elbette ki mantıksızca tasarlamanın bile bir mantığı var. Örneğin ağırlık merkezini doğru düzgün belirleyemezseniz aracınız altınızdan bir kâğıt gibi kayıp dağılabiliyor. Ayrıca kara, hava ve su için farklı araçlar tasarlayabiliyorsunuz. Kısacası, basit bir şekilde 'platform' denilip geçilebilecek bir oyun, ilginç yorumlar getirilerek bir eğlence yumağına dönüşmüş.

NAFTALİNLİ KONSOL

Bu hareketli dünyayı arkadaşlarınızla da paylaşabiliyorsunuz. Oyun sekiz kişiye kadar çok oyunculu seçenekleri destekliyor. Çevrimiçi seçeneklerde arkadaşlarınızla yarışabiliyorsunuz. Bu seçeneklerde bir 'geri' tuşu kullanma olayı var ki akıllara zarar. Diyelim ki bir kaza yaptınız ve darmadağın oldunuz. Hemen geri sarın. Zamanı kontrol edebilmek, yarışlardaki eğlence faktörüne tavan yaptırmış. Uzun lafın kısası artık çocukluğum kadar geride kalmış bir oyun tarzının -eski ihtişamlı günlere döndürmese bile- yeniden yorumlandığını görmek, uzun zamandır rastlaşmadığım bir dostumu görüp de sohbetin belini kırmak gibi oldu. Hem eski, hem de yeni tarzda eğlenmek istiyorsanız, buyurun Banjo'nun göbeğini birlikte eritelim.

1



Ne İyi? Ne Kötü?
+ Araç yapımı
+ Çok oyunculu seçenekler
+ Eğlenceli karakterler
+ Grafikler ve sesler
+ Geniş içerik
- Bazı kontrol problemleri

1- "Şimdi haberler"

2- "Kâh çıkarım gökyüzüne seyrederim alemi, kâh inerim yeryüzüne seyreder alem beni."

2



SON KARAR

Grafik	★★★★★
Ses ve Müzik	★★★★★
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★★

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

Hem tek başınıza, hem de arkadaşlarınızla... Günde iki defa, yemeklerden sonra.

9.0

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Platform > **Yapım:** Rare > **Dağıtım:** Microsoft > **Türkiye Dağıtıcısı:** - > **Yaş Sınırı:** Yok > **Web sitesi:** www.banjo-kazooie.com



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Hikâyesi ve anlatımı gerçekten başarılı
+ Önceki oyunun aksine seslendirmeler Japonca bırakılmış, iyi de yapılmış
+ PS2'ye bugünlerde kaç oyun çıkıyor ki?
- Aşırı doz aksiyon ile uzun süreli ara sahnelerin aynı oyunda bulunması bir çelişki midir?
- Önünüze gelene omuz atmak istemiyorsanız kamera açıları sinirinizi bozabilir.

DÖVMELİ ADAM, DÖVMELİ OYUN -EREN OKKA

Enteresan insanlar şu Japonlar. Bir yanda yüzyıllardır devam eden imparatorluk ve *samuray* kültürü, diğer yandaysa teknoloji, yapay zekâ ve *Asimo*. Hayal gücünün sınırlarını zorlayacak kadar şirin varlıklar da onlardan çıkıyor, dünyanın en büyük ve olabildiğince yasal organize suç örgütleri de. Eğer bir süreliğine Japonların fantastik öğelere boğulmuş yapımlarından uzaklaşıp gerçek dünyayla yüzleşmeye hazırsanız, canınız biraz adam pataklamak istiyorsa ve bu sırada bol miktarda entrika içeren sürükleyici bir hikâyeye hayır demeyecekseniz, Yakuza serisinin ikinci oyununa hoşgeldiniz sevgili okur.

Ben de bir enteresanlık yapıp oyunun hikâyesini anlatmıyorum bu sefer. Zira yazıya pek bir katkı sağlamayacağı gibi, aranızda öncelikle birinci oyunu oynamayı düşünenler de olabilir. Ha eğer benim gibi zamanı değerli (veya üşengeç) biriyseniz de dert değil çünkü oyunun hemen başındaki mezarlık ziyareti sırasında arkanıza yaslanıp Türk dizilerindeki özetleri aratmayan uzuunca bir "geçmişi hatırlama" sekansı eşliğinde hikâyenin gelişimini öğrenebilirsiniz. Ama şimdilik ilk oyunda olduğu gibi Tojo isimli Yakuza klanının üyesi Kazuma Kiryu'yu canlandırdığımızı ve yine biz tanımasak da kendi çapında meşhur Japon yazar *Seishu Hase* tarafından hazırlanan hikâyesinin öncekinden de başarılı olduğunu bilmeniz yeterli.

EN KAZUMA OYUN KARAKTERİ

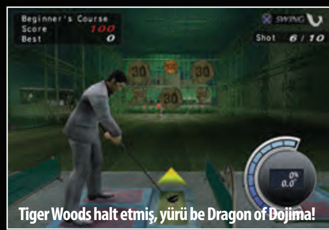
Yakuza 2, ismini mafyadan alan bir oyundan bekleyeceğiniz kadar şiddet içeriyor ve kafa göz yarmak isteyenleri aksiyonun ortasına bırakıveriyor. Özünde bildiğimiz beat'em up yani. Tekme yumruk kombinasyonuyla yetinemeyenler için bir de *Heat* (ya da diğer bir deyişle *aman Allah'ım yanıyorum*) modu var ki, düşmanlarımızı kaptığımız gibi kafalarını duvara sürterek kıvılcım çıkartabiliyor ya da en yakın mutfak tüpüne monte edebiliyoruz.

Neredeyse hiçbiri oyunda ilerlemeniz için gerekli olmayan çok sayıda yan görev ve oyun da var Yakuza 2'de. Bowling, golf, mahjong ve shogi tamam da bir makinanın başında peluş oyuncak yakalamaya çalışan bir Yakuza görmek enteresan bir durum, eheh. Daha farklı türde bir *oyun* arıyorsanız, cüzdanınızda yeteri kadar para olduğu sürece gece kulüpleri hizmetinizde. Dediğim gibi isterseniz bu tür şeylere hiç bulaşmadan, kendinizi hikâyenin akışına da bırakabilirsiniz. Ama arada bir kendinizi sokağa atıp insanların dertlerini dinlemek, gidip bir lokantada yemek yemek hem oyundan aldığınız keyfi artıracak hem de günün birinde Japonya'yı ziyaret etmek isteyenler için kısa süreli bir tatmin aracı olacaktır.

Çok sevgili ve de birbirinden asla ayrılmayan it-kopuk-serseri üçlüsü sizi o sokaklarda rahat bırakırsa tabii. Evet, hakikaten ikide bir önünüzü kesen, akabinde de dayak yiyip özür dileyen tipler var oyunda. Yahu iki dakika bırakın da gece hayatına akayım, sabaha kadar Leyla ile dans edeyim falan diyorum ama dinleyen kim… İlla tecrübe puanı kazandırıp karakterimi geliştirecek, sağlığımı artırıp daha havalı pataklama yöntemleri öğrendirecekler bana. Bir de neredeyse her yerde, her dövüşün etrafında toplanıp tezahürat yapan, "ohahah nasıl geçirdi ama!" diyen tipler var ki hiç sormayın. Karşılık olarak "bu bitince sıra size de gelecek!" demek istiyorum, olmuyor, puan kırıyorum.

NIPPON BANZAI!?

Bu yazının nereye gittiği konusunda kesinlikle hiçbir fikrim yok, bir an önce toparlamakta fayda görüyorum. Bir PS2 oyunundan beklenen sınırlar dahilinde muhteşem grafikleri, Japoncanızı geliştirmenize yardımcı olacak başarılı seslendirmeleri, temposu hiç düşmeyen bir hikâyesi ve ara sahnelerde muhteşem açılar yakalamasına rağmen oyun içerisinde kontrolü zorlaştıran kamera açıları var Yakuza 2'de. En azından benim gibi yürürken önüne gelene omuz atmak istemeyenlere öyle geliyor. İçerik bakımından ilk Yakuza'yı ikiyle çarpmış olsa da pek fazla gelişim içermiyor oyun, yine de yaklaşık 30 saat boyunca sizi ekran karşısında tutmayı başarıyor. Son olarak PS2'ye burun kıvıranlar için de müjdeli haberi verelim: *Yakuza 3* için çalışmalara başlandı ve hatta bitti bile, zira 26 Şubat günü Japonya'da PS3 için piyasaya çıkıyor. İngilizce sürümünün ne zaman çıkacağı hakkındaysa henüz bir fikrimiz yok ama sorun değil, daha PS3'ü de almadık zaten.



Tiger Woods halt etmiş, yürü be Dragon of Dojima!





1- Bir bak bakalım ben orada mıyım?

2- İki odunu bir araya getirdiğim halde tecrübe puanı kazanmadım, bu oyunu kınıyorum.

> Tür: Aksiyon/Macera > Yapım: Amusement Vision > Türkiye dağıtıcısı: Aral İthalat (80 TL) > Yaş Sınırı: 17+ > Web Sitesi: www.sega.com/gamesite/yakuza2/

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat — 1 gün — 1 hafta — 1 ay — 1 yıl

PS2'nin en dövmeli oyunu. Hem bol bol adam pataklamak isteyenlere, hem de film tadında bir oyun arayanlara önerilir.

8.0

PC PS2 PS3 Wii 360



Ne İyi? Ne Kötü?

+ Kaliteli grafikler
+ Gündüz bölümlerinde klasik Sonic hissi
+ Kumanda özgürlüğü

- Kötü kamera kullanımları
- Kayda değer olmayan müzikler, sesler
- İnsanda bıraktığı "bu bir Sonic oyunu değil ki" hissi

KOŞ SONIC KOŞ!

-MERT HAKKI BİNGÖL

Bilmiyorum siz de farkında mısınız ama Sega uzun zamandır Sonic oyunlarında yeni arayışlar içinde. Farklı oynanış tarzları, ilginç senaryo zorlamaları, bu tip oyunlar için biraz abartılı kaçtığını düşündüğüm grafikler derken serinin gerçek hayranları başta olmak üzere hemen herkes son zamanlarda eski Sonic'i özler oldu. Sega, bu stratejisinin son ürünü olan Sonic Unleashed'i de Wii, PS3 ve Xbox360'ta topluca çıkarıvererek yepyeni bir oyun konsepti daha denemeye karar vermiş ve ortaya bildiğimiz türden bir Sonic platform oyunu değil de platform-aksiyon karışımı değişik bir oyun çıkmış. Nitekim diski taktığımız anda çıkan açılış videosu "ne oluyoruz yav, yanlış diski mi taktım yoksa?" dedirtiyor insana. Acayip uzay gemileri, lazer silahları, galaksiler falan filan derken Sonic'i görene kadar "herhalde *Star Wars* diskini taktım yanlışlıkla hah hah, ilahi" dedim kendi kendime.

Eggman bu sefer sağlam plan yapmıştır, Sonic'i kıskıvrak yakalayıverir ve "nihohaha, hohahaha" tarzı kötü adam kahkahaları eşliğinde mavi kirpinin bir kurt adama, daha doğrusu kurt kirpiye dönüşmesini izler. Bu elim olaydan sonra Sonic yeryüzüne düşer ve macera başlar. Evet efendim, görüldüğü üzere bu seferki Sonic oyununda Sega'nın aklına gelen yenilik de bu oluyor; geceleri kurt kirpiye dönüşen bir Sonic.

Oyunun grafikleri Wii'de bile çok başarılı. Sade ama çok başarılı bulduğum üç boyutlu grafiklerle bezenmiş oyunda arada gelen iki boyutlu diyalog sahnelerinde bile kalite hemen kendisini hissetiriyor. Teknik açıdan çok başarılı bir iş çıkarılmış gerçekten. Çok beğendiğim özelliklerden biri de tam bir kontrol serbestliğinin sağlanmış olmasıydı. Oyunda Wii kumandası, klasik kumanda ve Gamecube kumandası arasından istediğimiz birini seçebiliyoruz. Wii'nin getirdiği bir yenilik olan hareket algılama ve oyundaki hareketleri taklit etme gibi kumanda özellikleri herkes tarafından çok da neşeyle karşılanmıyor malumunuz. Fakat burada, örneğin tırmanmak için kolları yukarı aşağı sallama zorunluluğu yerine klasik kumandalarla takılabilme özgürlüğü verilmiş. Anlamsızca havada sallamadığımız kollarımızı Sega'nın elini sıkıp tebrik etmek için kullanabiliyoruz böylece.

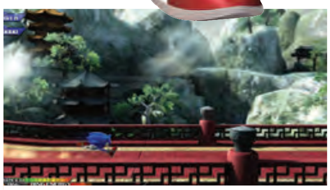
Kumanda serbestliğinin olması yine de oyunun çok iyi bir kumanda yapısı olduğu anlamına gelmiyor. Sonic Unleashed'in maalesef iki kötü yanı var: Birincisi kumanda aksaklıkları, ikincisi de kamera sorunları.

Gündüzleri efendi bir kirpi olan Sonic'le bildiğimiz platform modunda takılıyorken, akşamları kurt-kirpi olan Sonic'le bayağı paldır küldür kavgaya girişiyoruz. Önümüze çıkan tuhaf biçimli yaratıkları kumandaları savurarak bir sağ bir sol girişmek suretiyle yok ettiğimiz oyunda kamera bizi çok fena çileden çıkarıyor. Kamera yönetimi elimizden tamamen alındığı için artık oyun hangi açıdan göstermeye karar verirse oradan gördüğümüz sokaklarda zaman zaman yaratıkları ıskalıyor, ekrana "dönsene beee, döööön" diye haykırmak zorunda kalıyoruz. Bir de mesela Sonic'i arkasından izlediğimiz bir sahnede koşarken durup geriye doğru koşmaya başladığımızda, kamera sağ olsun istifini bozmadığından, üstümüze üstümüze gelen bir Sonic'le karşı karşıya kalıyoruz. Valla ha hiç yakıştıramadım.

Bir de aksaklık olarak oyundaki kumanda ilginçliklerinden söz etmek istiyorum. Örneğin kurt Sonic'i ileri doğru atlatarak koşturduğumuz hareketi yapmak için nunçakuyu iki kere hızlıca ileri itmemiz gerekiyor. Yav kimin aklına gelmiş bu bilemiyorum ama hayatımda gördüğüm en saçma hareketlerden biri. Yapması zor, zamanlaması zor... Tuhaf gerçekten. Tüm bunların yanında oyuna bir bütün olarak baktığımızda burun kıvırmamıza sebep olan asıl şey, oyunun gerçek bir Sonic oyunu hissi vermiyor oluşu. Gündüz modunda mümkün olduğunca öze bağlı kalınmış olsa bile yine de bölümler çok kısa ve tasarımlar bir Sonic kalitesinde değil maalesef.

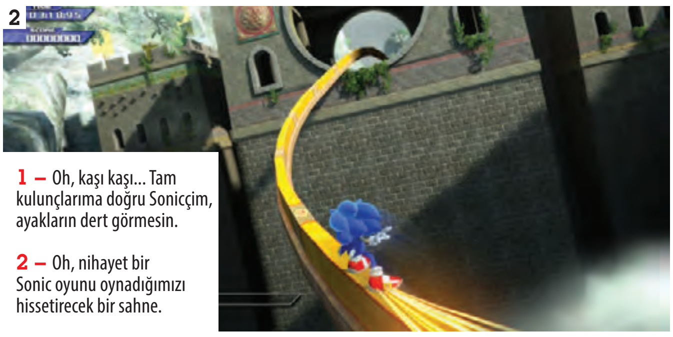
Klasik bir Sonic olarak ele almazsanız, yine de Unleashed'i oldukça değişik ve eğlenceli bir tecrübe olarak değerlendirebilirsiniz, fena da olmaz hani.





Sonic bir dur soluklan, şu güzelim manzaranın tadını çıkar.





1 – Oh, kaşı kaşı... Tam kulunçlarıma doğru Soniççim, ayakların dert görmesin.

2 – Oh, nihayet bir Sonic oyunu oynadığımızı hissetirecek bir sahne.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Ses ve Müzik	★★★★☆
Hikaye/Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆

Ne kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

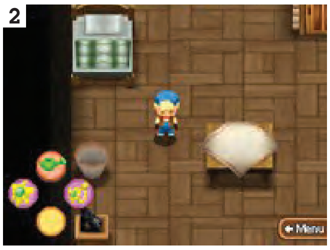
Sega, senden bir öze dönüş hareketi bekliyoruz en kısa zamanda.

6.7

PC PS2 PS3 Wii 360

> **Tür:** Platform-Aksiyon > **Yapım:** Sonic Team > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** 7 > **Web Sitesi:** www.sonic-unleashed.com





1- Çelsiciğim, bunu sana aldım, kusura bakma ellerim gübreli.

2- Yatmadan önce ajansı dinleyeyim, buğday taban fiyatını öğreneyim.



HARVEST MOON: ISLAND OF HAPPINESS

STYLUS'U DOĞAYA SALDIM -MERT HAKKI BİNGÖL

Yapabildiğiniz şeylerin tohum ekip inek sağmak, hayvan tımarlayıp traktör sürmekle sınırlı olduğu bir oyun düşünün. Ne kadar da sıkıcı bir konsept dediniz değil mi? Aksiyon yok, heyecan yok, senaryo yok, koşuşturma yok. Bunlar yerine temiz hava var, gübre var, büyükbaş hayvanlar var, tohum var, tarla var. Ha bir de genç bir çiftçi olmanız nedeniyle müstakbel gelin (ya da damat) adayları var. İnanması güç ama Natsume bu kadar basit bir konsepti on senedir çok küçük birkaç değişiklikle popüler tutmayı başarıyor. Oyunda önceki Harvest Moon'lara göre pek bir değişiklik yok. Yine aynı oynanış tarzı ve yine aynı basit ve şirin grafikler. Ancak oyunun DS versiyonunun bu genel konsept dışında oynanış açısından tabii ki kocaman bir farkı var: Dokunmatik ekran. Natsume bu oyunda dokunmatik ekranı tam anlamıyla kullanmak istemiş. Öyle ki, başka bir kontrol şekli seçmemize imkan bile verilmemiş. Karakterimizi ekranda koşturmak için de, inek sağmak için de, efendime söyleyeyim her bir şey için de bu çok süper şahane olan dokunmatik ekranı kullanmaya zorlanıyoruz. Buradan yetkililere seslenmek istiyorum:

"Sayın Natsume yetkilileri,
Bu kadar tecrübeli insanlar olarak şu basit kuralı bilmeniz gerekirdi: Oyuncular kendilerine dayatılan şeylerden pek hoşlanmazlar. Hele hele bu dayatılan şey oyunun kontrolleri ise bundan hiç ama hiç hoşlanmazlar. Anlıyorum, DS'in böyle özgün bir yeteneği varken neden kullanmayalım demişsiniz ama olmamış be Natsumem. Adamı koşturayım derken ürünü seçmem, yanlış yerlere tohum saçmam, ineği böğürte böğürte sağmak zorunda kalmam hep sizin bu inadınızdan kaynaklandı bunu bilmenizi istiyorum."
Sizi seven, Mert

Oyunun grafiklerinin de artık on sene sonra biraz olsun iyileşmesini diliyordum ama olmadı. Tamam, basit ve şirin grafikler oyunun doğasına çok uygun ama hani ne bileyim... Sene 2009 filan. Yine de kontrollerdeki bazı aksaklıkları göz ardı edebilirseniz, bu yeni oyun da klasik bir Harvest Moon oyunu olarak koleksiyonunuza güzel bir ek olabilir.

Pılımı pırtımı toplayıp köye mi yerleşsem?
7.2

> **Tür:** Simülasyon > **Yapım:** Marvelous Interactive > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** 3 > **Web Sitesi:** www.natsume.com/games/HM_ioh/index.html



Yyeaaa bırak allasen, o yüz ifadesine kanmayacak bir yaşa geldim artık ben.



- Ay şunun tatlılığına baaaak.
- (Ne et çıkar bundan be) Ha? Şey, evet... Bidi bidi şirin şey.



LOST IN BLUE 3

ADA SAHİLLERİNDE BEKLİYORUM... -MERT HAKKI BİNGÖL

Konami, hiçbir oyunu çok iyi notlar almasa da Lost In Blue serisini ayakta tutma ısrarını sürdürüyor.

Issız bir adada hayatta kalmaya çalışan bir karakteri canlandırdığımız oyunda önceleri su-yemek gibi temel ihtiyaçlarımızı karşılamaya çalışırken, adayı keşfe çıkmamıza müteakip (yeah, müteakip) daha karmaşık işlerin altına giriyoruz. Yanımızda karşı cinsten bir yol arkadaşıyla başladığımız oyunda zamanla bakmak zorunda olduğumuz kişi sayısı da artıyor. "Bakmak zorunda olduğumuz" sözünü bilerek söyledim ve altını çizmek istiyorum. Çünkü bu kadar aptal insanların bir gemi kazasından nasıl olup da kurtulabildiğine akıl sır erdirmek mümkün değil. Ellerinden hiçbir iş gelmeyen bu acizler yüzünden (şebek bile iş görüyor yahu) yemek yapmak, ateş yakmak, hayvan avlamak, su getirmek benzeri bir dolu işi kendi başımıza yapmak zorunda kalıyoruz.

Bu noktada bayan oyuncuları rahatsız edeceğini düşündüğüm bir konuya değinmek istiyorum. Eğer oyunda bayan karakteri seçerseniz sizi oldukça zor bir oyunun beklediğini söyleyebilirim. Çünkü başta Konami olmak üzere herkes çok iyi bilir ki bayanlar büyük hayvan avlayamazlar (küçük olanlarını avlarlar, sorun değil), mobilya yapamazlar, yanlarında çok fazla ıvır zıvır taşıyamazlar (komple yalan) ve hatta balık bile tutamazlar. Dolayısıyla elinden hiçbir iş gelmeyen bayan karakteri seçmeniz, oyunu zor modda oynamanız anlamına geliyor.

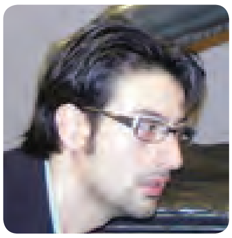
Her Lost In Blue gibi oldukça ilginç başlayan bu oyun da bir süre sonra maalesef sıkıcı gelmeye başlıyor. Günler birbirini tekrar ediyor, yapılacak şeyler rutin işlere dönüşüyor. Ancak dokunmatik ekran o kadar iyi kullanılmış ki yemek yapmak, ava çıkmak gibi bir dolu rutin iş kısmen de olsa eğlenceli geliyor. Keşif ve yaratıcılık oyunun iki ana teması ve ikisi de oyuna pek güzel yedirilmiş.

Serinin önceki oyunlarını oynadıysanız, bu üçüncü Lost in Blue'dan da farklı bir şeyler beklemeyin. Ama ilk defa oynayacaksanız ve yavaş ilerleyen, sakin oyunlardan hoşlanıyorsanız LIB3'ü gördüğünüz yerde kapın.

Piyasada bir ömür yetecek kadar Lost In Blue oldu artık sanırım.
6.8

> **Tür:** Simülasyon > **Yapım:** Konami > **Türkiye dağıtıcısı:** Nortec Eurasia > **Yaş Sınırı:** 7 > **Web Sitesi:** http://uk.gs.konami-europe.com/game.do?idGame=186

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

BAYANLAR NEDEN KILICI BIRAKTI?

Devasa online oyunların ülkemizde henüz emeklediği bir dönemde ve dial-up adındaki sabır imtihanına girilen oyun türünde bayan oyunculara rastlamak şaşırtıcı bir durumdu. Şimdilerdeyse geniş bant internet ve modern online oyunların çok daha kullanıcı dostu olması sayesinde online severler arasındaki kadın oyuncu oranı tarihinin en yüksek değerine ulaştı. Elimde bununla ilgili yapılmış bir araştırma bulunmuyor ama bu tür bir çalışmaya ihtiyacımız da yok. Son yıllarda birkaç devasa online oynamış herkes, oyuncu kitlesindeki değişimi rahatlıkla görebilir. Devasa online dünyalara katılan kadınların bir kısmı online oyunlara ciddi süreler harcayan erkek arkadaşlarının peşinden sürüklenmiş olsa da olayın bununla sınırlı olmadığını savunuyorum. Dikkatimi çeken diğer bir nokta da yeni nesil bayan oyuncuların çoğunluğunun şifacı sınıfına yönelmeleri. *UO* zamanında estetik kılıç hareketlerine ve kadim büyü sözlerine hükmeden arkadaşların bugün çoğunlukla şifa yoluna gitmesi yalnızca bu sınıftaki boşluk ve erkek oyuncuların yönlendirmesiyle açıklanabilir mi? Yoksa refleks ve el becerilerinin erkeklerden iyi olması mı bu tercihin ardında yatan? Ya da şifacılığın, online oyunculuğun en kansız yolu olması mı? Cevabı sizlerden bekliyorum (yalnız kalplerin aynı oyunu paylaştıkları karşı cinse yanaşma çabası da başka bir yazının konusu olsun).



Lich King'in yeni yaması sizi attan düşmüşe çevirebilir.

GEYİĞE LOGİN

Göker- Nasıl yama bu ya summon'a 2 dk cooldown gelir, shadowbolt atarım oyundan düşerim. Bir GM'e sordum düzeltilecek dedi.

Can- Bug değil o. Warlock nerf'lendi. Her shadowbolt'ta oyundan düşüyor artık. Olması gerektiği gibi :D

YAMANMIŞ DÜNYALAR

- Birkaç aylık bir bekleyişin ardından Lich King de ilk kapsamlı yamasına kavuştu. Kavuştu kavuşmasına da yamadaki ciddi bug'lar nedeniyle şimdiden WoW tarihinin en sorunlu yaması unvanını aldı. Animasyon hataları, oyunun göçmesi, Wintergrasp bug'ları ve diğer birçok küçük bug oyunumuzu şenlendirdi. Bunun dışında oyuna gelen resmi değişiklikler şu şekilde:

- Oyuncular artık bir kere level 55'e ulaştıktan sonra istedikleri herhangi bir sunucuda Death Knight açabilecekler. Artık illa 55 ve üstü level'a sahip olduğumuz sunuculara mahkûm değiliz. Bu da etrafta daha fazla Death Knight göreceğimiz anlamına geliyor.

- Wintergrasp'ta çeşitli değişiklikler yapıldı. Bölgeye giren herkes anında Recruit rütbesini alıyor. Rütbe atladıkça savaş sonunda kazanılan Mark of Honor sayısı artırıldı. Bölgeye Mark of Honor ile satın alınabilecek yeni epic eşyalar eklendi.

- Feral Attack Power kaldırıldı. Druid'ler artık silahın DPS'ine bağlı attack power kazanıyor ve Polearm kullanabiliyorlar.

- Emblem of Valor, Emblem of Heroism ile değiştirilebiliyor. Ancak tersi mümkün değil.

- Sons of Hodir ile reputation kasmakta zorlananlar, Relic of Ulduar'ları kullanabilirler.

- Meslek tarifleri artık eskisine oranla daha bol miktarda Frozen Orb kullanıyor. Frozen Orb'a yatırım yapmak iyi para kazandırabilir.

- Heroic achivement'ların peşinde koşanların baş belası "Gotta Go!" achivement'ının süre limiti 2 dakikadan 4 dakikaya çıkartıldı (arkadaşlar achivement kasmayın, hayat güzel kuşlar çiçekler…).

- Malygos çarpışmasında değişiklikler yapıldı. Buna bağlı olarak "You Don't Have an Eternity" achivement süresi 5 dakikadan 6 dakikaya çıkartıldı (tooltip hala 5 dakika gösteriyor, siz inanmayın ona).

Bu oyuna erişim mahkeme kararıyla engellenmiştir?

LONG SWORD = 100 GOLD [+KDV]

"İnternet hava gibidir, varlığı ancak yokluğunda hissedilir." Youtube yasaklarıyla arada bir oksijen tüpü kullanmayı öğrenmemize rağmen yasakların devamı gelecek gibi gözüküyor. Yeni haberimiz Telekomünikasyon İletişim Başkanlığı'nın internet üzerinden oynanabilen oyunların vergilendirilmesi ve bu amaçla Maliye Bakanlığı'na başvurması üzerine.

İlk talep Knight Online'ın internet kafelerde oynatılması, ilgili firmanın kazandığı milyonlarca doların vergilendirilmeksizin yurtdışına çıktığı gerekçesiyle yapılıyor. Peki, nedir bu işin aslı? Aslına bakarsanız kâğıt üstünde bu vergilendirmenin yanlış bir yönü yok. Ülkemizden satın aldığınız bir oyunun vergisi o oyunun dağıtımcı firması tarafından paşa paşa ödeniyor ama aynı firma internet üzerinden gerçekleştirdiğiniz aylık üyelik gibi işlemlerden elde ettiği gelirin tamamını cebine indiriyor. Bu şekilde yurtdışına akıp giden para miktarı arttıkça, her yıl milyonlarca dolar kayıt dışı ekonomiye katılıyor.

Oyunlar bir yana, genel anlamda çevrimiçi hizmetlerle ilgili vergilendirme oldukça karışık ve dünya genelinde tartışılmaya devam eden bir konu. Örneğin ABD'de eğer tüketici ve şirketin bulunduğu eyaletler farklıysa, herhangi bir vergi ödenmiyor. Avrupa Birliği üyesi ülkelerde internet üzerinden satılan her türlü mal ve hizmet vergilendiriliyor, ancak bu uygulama birçok kesim tarafından eleştiriliyor. Ülkemizdeyse internetle ilgili yasal düzenlemeler tamamlanmadan bu tür bir uygulamanın hayata geçmesi, gelişmesi için çabaladığımız oyun sektörünün önüne koyulan bir engelden başka bir şey olmayacak. Peki, neler olacak? Oyun firmalarından vergi talep edilecek, ödemeyen firmaların oyunları engellenecek. Türkiye'deki oyuncularını kaybetmek istemeyen firmalar gelip ülkemize ofis açacaklar ama gelirlerindeki düşüşü oyunculardan çıkartacaklar, yani yine biz kaybedeceğiz. Her şey bir yana internetle ilgili oturtulması gereken onca şey varken oyunlara yönelik ayrımcılık yapılması hoş bir durum değil. Şu an için tek yapabileceğimiz ödenecek sanal gümrük vergisinin bize yol-su-elektrik olarak geri döneceğini ümit etmek.

AZEROTH'A TANK & HEALER ARANIYOR!

Oyungezer WoW loncası inatla ve azimle genişlemeye devam ediyor. Shattered Halls sunucusunda Horde olarak oynuyoruz ve şu aralar raidler için bol bol healer'a ve tank'a ihtiyacımız var. Hazır sömestr tatili de başlamışken davetler için Vulherin veya Dou'ya whisper atın!



SHIN MEGAMI TENSEI IMAGINE AÇIK BETADA

Megami Tensei, aynı adı taşıyan 1987 yapımlı ilk oyunuyla Japonya'da büyük hayran kitlesi oluşturmuş bir seri. SMT'nin temel özelliklerinden biri, tarihin tozlu sayfalarına karışmış birçok mitolojik yaratığı karşımıza demon olarak çıkarması. Bugüne kadar SMT'nin yanı sıra Persona, Digital Devil Saga ve Devil Summoner gibi yan oyunlar hazırlanarak serinin devamı sağlandı. Bu oyunların her biri oyun evrenindeki demon konseptine farklı bir bakış açısı getiriyordu. Hikâyesiyle SMT ve SMT 2 arasındaki olayları anlatan, devasa online projesi SMT: Imagine ise bize bir demon buster'ın rolünü vererek demon'larla konuşmamızı ve yanımızda savaştırmamızı sağlayacak. Bu akıllara Pokemon'u getirse de SMT çok daha ciddi ve kıyamet sonrası bir ortamda geçiyor. Aralık 2008'de kapalı betası başlayan oyun Şubat 2009'da açık betaya geçti. Imagine'i denemek için yapmanız gereken şey **megaten.aeriagames.com**'a gidip kendinize ücretsiz bir hesap oluşturmak ve 1.2GB boyutundaki kurulum dosyasını indirmek.

KISA... KISA... KISA...

- Age of Conan'da kısa bir süreliğine sunucular arası ücretsiz karakter transferi açılacak. Sunucu sayısı azalmışken arkadaşlarıyla bir araya gelmek isteyen oyuncular için iyi bir fırsat.
- SOE'nin Steam'le yaptığı anlaşma sonucunda EverQuest 1-2, Vanguard, Pirates of the Burning Sea gibi oyunlar Steam servisine eklendi. Bu oyunlar anlaşma şerefine kısa bir süreliğine özel fiyatla satılacak.
- Tabula Rasa'nın tüm sunucuları ABD'deki tek sunucu altında birleştiriliyor.
- Neredeyse 8 yıldır yapımı süren Darkfall Online son betada ve tam da bu satırı okuduğunuz dakikalarda hayata geçmiş olacak.
- Aion: Tower of Eternity çok güzel olacakmış (evet, bu bir haber değil ve daha önce de söyledik ama içimden geldi).

YÜZÜK GELİR HOŞ GELİR, LÜMÜ LÜMÜ LEY

Codemasters 2-9 Şubat tarihleri arasını "Lord of the Rings Online'a geri gelin, hoş gelin, sefalar getirin" haftası (orijinal adı bu değil) ilan ederek eski LotRO oyuncularına oyunun son halini ücretsiz deneme şansı verecek. Bu hafta boyunca yaratıklardan özel eşyalar içeren kutular düşecek. Ayrıca en büyük müzisyen, en büyük balıkçı gibi turnuvalar düzenlenecek. Bu cazip teklif yalnızca Avrupa sunucuları için geçerli.

DEVASA ONLINE OYUNLARIN DEVASA TABLOSU

Piyasaya çıkacak her devasa online'ı takip etmek kolay iş değil. Kimisi Free-to-Play, hangisi beta aşamasına geldi, hangisine kaydolup oynayabiliyoruz, hangisi aylık ücretli... Ama Yiğitcan bunun için sizlere güzel bir tablo hazırladı ve piyasaya çıkması beklenen en önemli DVO'ları gözlem altına aldı. Eğer eklenmesinin iyi olacağını düşündüğünüz oyunlar varsa, bize yazın.

ADI	TÜRÜ	ÜCRET	SAFHA	ÇIKIŞ TARİHİ	POTANSİYELİ
Aion	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	2009	5/5
All Points Bulletin	Gerçekçi	Ücretli	Geliştiriliyor	2009	5/5
Champions Online	Süper Kahraman	Ücretli	Kapalı Betada	2009 Baharı	5/5
Darkfall Online	Fantastik	Ücretli	Kapalı Betada	25 Şubat 2009	5/5
DC Universe Online	Süper Kahraman	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	5/5
Divergence	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Dream of Mirror Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	3/5
Earthrise	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	2009	3/5
Fallen Earth	Bilimkurgu	Ücretli	Alfada	Belli Değil	3/5
Force of Arms	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
Frontier 1859	Tarihi	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	4/5
Godswar Online	Fantastik	Ücretsiz	Alfada	Belli Değil	3/5
Hello Kitty Online	Çizgi Film	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	3/5
Hero's Journey	Fantastik	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	2/5
Huxley	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	2009	4/5
Jumpgate Evolution	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	3/5
Kaos War	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	2/5
Lego Universe	Çizgi Film	Ücretli	Geliştiriliyor	2009	4/5
Magic World Online	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	4/5
Shadow of Legend	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	2/5
Star Trek Online	Bilimkurgu	Belli Değil	Geliştiriliyor	Belli Değil	5/5
Stargate Worlds	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	2009	4/5
Star Wars: The Old Republic	Bilimkurgu	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	5/5
The Agency	Gerçekçi	Ücretli	Geliştiriliyor	Belli Değil	3/5
The Chronicles of Spellborn	Fantastik	Ücretli	Kapalı Betada	2009 başı	3/5
Twilight War	Bilimkurgu	Ücretli	Kapalı Betada	Belli Değil	2/5
Wakfu	Fantastik	Ücretsiz	Açık Betada	Belli Değil	4/5
Wonderland Online	Gerçekçi	Ücretsiz	Açık Betada	2009	5/5



A Tale in The Desert IV

ÇÖLLERE, MASALLARA VE SOYU TÜKENEN GÜZELLİKLERE DAİR... -TUĞBEK ÖLEK

Gelmiş geçmiş en güzel oyundur Tale in the Desert kuşkusuz. Onun sahip olduğu teknoloji ve içerik özelliklerine bırakın sahip olmayı, yaklaşabilen bir oyun dahi göremedik bugüne kadar. Bu özelliklerin en ilginçlerinden biri de oyunun DVO olmasına karşın bir sonu olmasıdır. Yaklaşık 1.5–2 senede bir oyunun nihai hedefine ulaşılır, hikâye tamamlanır, şenlikler kurulup oyun bitişi kutlanır ve sonraki sabah oyun sıfırdan başlar. Bu yüzden ATITD 4'ün 3'ten çok da farklı olmadığını bilmekte fayda var. Gereksiz yere rakamsal ifade de kullanalım, yaklaşık olarak bir %10 değişir her Tale'de oyun.

Bir oyunun, hele ki DVO'nun bitip sıfırdan başlaması ciddi bir şey elbette. *World of Warcraft* gibi oyunlarda bütün karakterleri silerek bunu kolayca yapabilirsiniz. Çok değil, bir iki ayda oyun eski halini alacaktır. *SWG, EverQuest* gibi oyunlarda bu süre daha uzun olabilir. Ama A Tale in the Desert'da bütün bir oyunun sıfırlanmasından bahsederken, aynı zamanda oyun dünyasının %99'unun oyuncular tarafından kurulduğunu unutmamak lazım. ATITD'da ikinci senede oyunu sıfırladığınızda o noktaya tekrar ulaşmak en az iki sene sürecektir. Hele bu dünyanın en güzel oyununun gittikçe daha az kişi tarafından oynandığını düşünürseniz muhtemelen daha da uzun sürer. Ama ATITD gelmiş geçmiş en iyi DVO olduğu gibi, oyuncuları da dünyanın gördüğü en güzel oyunculardır. İki sene boyunca yaptıkları her şey çölün tozuna karışmadan önce büyük ateşler yakar, karşısında saatlerce şarap içip dans eder, geçen güzel günleri ve insanları anarlar. Sayıları binin biraz üzerindedir ve bilirler ki bir sonraki masalları daha da az kişiyle yaşanacak. Ama günün tadını çıkarırlar gülümserken. Bir sonraki sabaha taptaze, yepyeni başlayacaklarını bilmenin heyecanıyla, son uykularına dalarlar ve masal biter.

BİR OYUNU BAŞARILI YAPAN NEDİR?

Ben de merak ediyorum aslında, bir noktada durup oyunu övmeyi bırakacak, en azından oyunun neye benzediğini, dördüncü masalda nelerin değiştiğini anlatacak mıyım? Ama bunun kime ne faydası olacak, onu da bilmiyorum. Dünyanın en az oynanan DVO'su olmaya doğru gidiyor ATITD, belki de oldu bile. Hiçbir zaman yüz bin kişi oynamamıştı zaten oyunu ama ilk masalın yayınlandığı 2003'ten bu yana oyuncu sayısı oldukça düştü. Oyuncu kitlesi azaldıkça yalnızlaştı Mısır. Ah evet oyun antik Mısır'da geçiyor, bu kadarını söylemeli. Ama kitle ufaldıkça daha da rafine hale geldi. Sanırım dünyanın en güzel oyuncuları ve en güzel topluluğu olmasının sayıyla büyük ilgisi var. Ama aynı zamanda çok emek gerektiren bir oyun bu. Diğer oyunlar kan dökmek üzerine kuruluyken, ATITD ter dökmek üzerine kuruludur. Ayrıca dünyanın gelmiş geçmiş en zor oyunudur. Bugüne kadar oyunda ulaşılabilecek en yüksek noktaya sadece bir kişi yaklaşabilmiştir. Başka DVO'lar için de geçerli olabilir bu elbette. Ama oyundaki tüm oyuncuların yardımlaştığını, o nihai nokta için hep birlikte çalıştığını ve buna rağmen kimseler tarafından başarılamadığını düşünürseniz oyunun zorluğunu daha iyi anlayabilirsiniz. Oyunun çok az kişiyle oynanmasının sebebi de budur kuşkusuz. Oyunun yapımcısı Andrew Teper ilk günden bunu hedeflemiş midir, öngörmüş müdür bilmiyorum ama dünyanın en güzel DVO topluluğunun ancak en zor DVO oyunuyla mümkün olabileceğini kanıtlamıştır. Kaçınız katılır bilemiyorum ama bir oyun ne kadar kolaysa o kadar çok kişi oynar ve topluluk da bozulmaya o denli açıktır. Ticari başarı da haliyle topluluk kalitesiyle ters orantılıdır. Günümüzde DVO'ların başarısının oyuncu sayılarıyla belirlendiğini düşününce kulağa çok ironik geliyor değil mi?

Bir DVO olmasının ötesinde ATITD yapımcısının küçük sosyal deney laboratuarıdır. Oyunun arkasındaki dahi Andrew "Teppy" Tepper, oyunu diğer oyuncular gibi oynar, sürekli olarak sosyal ilişkileri ve davranışları takip eder. Arada sırada sosyal dengeleri bozacak değişiklikler getirir ve topluluğun buna nasıl tepki verdiğini gözlemler. Bunlar öyle perde arkasında gelişen şeyler değildir. Oyuncular her değişiklikte açık olarak Teppy'in neyin peşinde olduğunu, önlerine nasıl bir mücadele veya çıkmaz koyduğunu görürler. Hemen bunu aşmak için nasıl davranmaları gerektiği tartışılmaya başlanır Mısır'ın dört bir yanında. Genelde tartışmalar bağrışmalara döner, ilk günden bir deneyin daha kaybedileceğini öngören pesimistler çıkar, zekice fikirlerle başarabileceğimize inanan optimistler karşı çıkar onlara, sonunda (doğru veya yanlış) Mısır halkı yolunu bulur ve sosyal davranışlarını bu yeni değişikliğe göre ayarlar. Bütün bu süreç içinde Teppy gibi, oyuncular da bu deneyin sonuçlarını merak eder ve sonunda onlar da görür. Oyunu oynayan herkesin, en azından sosyal cemaatte merakı olanların durmadan yeni dersler çıkardığını söyleyebilirim masaldan. Hatta bir adım daha ileri gidip ATITD'ın dünya tarihinin gelmiş geçmiş en büyük sos-



Buralar, gördüğünüz bütün binalar bizim loncaya ait. Tam ortadaki küçük nokta da benim.İşlerin ne kadar büyüyebildiğini siz düşünün.



1



2



3

1-ATITD alınteri gerektirir. Çalışır, üretir, geliştirirsiniz sürekli. Bu yüzden Mısır, içi alet edavatla dolu atölyelerle doludur.

2- Mısır'da, çöllerde ve Nil kenarında geçen bir oyunda kar yağar mı? İşte Teppy'nin Christmas sürprizi, Mısır çöllerinde kar ve her oyuncu için hediyeler.

3- İşleri bitirip yorulduğunuzda, arkadaşlarla bir araya gelip parti yapmak gibisi yok.

NE İYİ? NE KÖTÜ?

+ Gerçek zamanlı güncelleme teknolojisi
+ Devasa ve gerçeğe yakın Mısır haritası
+ Gelişmiş hukuk sistemi
+ Oyunda hiç NPC yok
+ Kendi ev, köy, şehrinizi kuruyorsunuz
+ Akıl almaz detayda üretim sistemi
+ Muhteşem bir oyuncu topluluğu
- Korkunç sesler
- Tarih ötesi grafikler
- Garip bir arayüz
- Çok zor

yal deney projesi olduğunu da söyleyebilirim. Bundan onlarca, belki yüzlerce yıl sonra dijital arkeologlar bu oyunun loglarını araştıracak ve 2000'lerin insanı üzerine çok değerli bilgiler bulacaklar. Mesela kişisel çıkarla toplumsal çıkar çatıştığında, toplulukların hangi tür olaylara karşı, kişisel çıkarlarından ne kadar vazgeçebildiğini görecekler. Bu oyundan önce, bu tip konuların kapalı ve kontrollü bir deney ortamında, tüm kayıtları tutularak, bu çapta araştırılabildiğini hiç sanmıyorum.

MISIR'I KİM ANLATACAK SİZE?

Eğer oyunu anlatmamı bekleyen varsa hâlâ aranızda, hikâyesini, mekaniklerini, oynanışını falan merak eden, boşuna beklemesin. Ben de yitirdim oyundan bahsedeceğime dair umutlarımı. Kifayetsiz kalacak çünkü. Girin Wikipedia'dan okuyun işte. Neymiş ne değilmiş yazıyor orada. Siz yine de dediklerime kulak verin çünkü bu oyun üzerine benim anlattıklarımı başka bir yerde bulmanız o kadar da kolay değil, kendisini anlatmasam da...

Aslında ATITD'ı merak ediyorsanız bunun en güzel yolu oyunu indirip denemeniz. İlk 24 saati bedava zaten oyunun. Girin oyuna, kendiniz görün. Bu çöl masalını anlatmak onlarca sayfa alır benim için. Girin ve oyunu uzun zamandır oynayan birilerine sorun, "ben yeniyim buralarda, bu nasıl bir oyun yahu?" Ben ordaysam, Urizen adım, bana sorun. Yoksam ki nadiren bulunurum, arkadaşlarıma sorun. Aperio, Telanoc, Lill, Orchid, Tlanthil, Riazzia, Saffrian, Sebine, ThePheonix, Robare, Quinton arkadaşlarımdan bazıları. Eğer çok önemli bir işin ortasında değillerse emin olun uzun uzun anlatırlar size. Eğer yardımı olmazsa onların, "iyi bir mentor arıyorum" diye sorun. Bu oyunda iyi bir akıl hocası sahibi olmak gibi büyük bir şans daha yoktur. Gelmiş geçmiş tüm DVO'larda sahip olabileceğiniz en değerli şeydir ATITD'ın mentorları, akıl hocaları. Hiçbir epic item, ki bu çöl masalında yok öyle saçma şeyler, yerini tutamaz. Eğer İngilizceniz yoksa merak etmeyin. Mısırın benim dışımda altı tane daha Türk oyuncusu var. Hepsini de Nil Kahvesi'nde bulabilirsiniz. Kime nasıl ulaşacağınızı anlatmayacağım. Help dosyası, tutorial'ı olmayan bir oyunda bir şeylerin nasıl yapılacağını anlatmak haddime değil. Akıl hocaları varken böyle gereksiz şeylere niye ihtiyaç duyalım ki? Keşke Mısır en azından eski günlerindeki kadar kalabalık olabilseydi… O zaman siz oyuna girdiğiniz an bir akıl hocası, gerçek bir oyuncu, belki de oyunun en eski, en güçlü oyuncusu, elinizden tutup Mısır'daki hayatınızı kolaylaştırmak için sizi bekliyor olurdu. Daha ilk cümlemde gelmiş geçmiş en güzel oyun dediğimde bana gülenleriniz olduysa, düşünsünler şimdi. Bunu hangi oyun sağlayabilir size? Muhteşem grafikler, hikâyeler, sesler, oynanış özellikleri yaratabilir herkes. Ama söyleyin bana her bir oyuncunun elinden topluluk olarak tutmaya çalışmanın, artık eskisi gibi başaramıyor olsan bile, bunun için çabalamaktan vazgeçmemenin başarılabildiği bir oyun daha var mı? Hangi oyunun en eski oyuncusu onlarca saatini sırf size yardım etmek için harcar? Buna gönüllü olur?

ÇÖL MASALIYLA AŞK

Yerim dar, ben bu oyunun fanboyuyum, bıraksanız yüzlerce sayfa konuşurum üstüne. Ama daha fazlasını söylemeye gerek var mı? Bütün bir masalı baştan sona anlatsam, onu yaşamanın anlamı kalır mı? Çok da fazla anlatmaya gerek yok o yüzden. Ama bana azıcık saygınız varsa, bilin ki ben bu oyunun fanboyuyum. Şu aralar oyunu bırakmayı düşünüyor olsam da (sıkıldığımdan değil Oyungezer'in önüne geçmeye başladığından) bir ömrümü mutlu mesut geçirebilirim Mısır'da. Ve ben bu oyunun fanboyu olmaktan gurur duyuyorum. Onun yanında beş para etmeyecek diğer tüm DVO'ların değil, bir çöl masalının aşığı olmaktan gurur duyuyorum.

Hepinizin bu kadar övdüğüm bir oyuna neden tutup 0 verdiğimi merak edeceğini tahmin ettiğimden, tüm nobranlığıma karşı, küçük de olsa bir açıklama yapma gereği hissettim. Başka bir not veremezdim bu oyuna çünkü vereceğim tüm notlar kifayetsiz kalırdı. 0'dan başlayıp 10'a kadar giden tüm sayıların sonsuzluğa mesafesi aynı değil mi? İçlerinden sadece biri, azıcık olsun ucundan sonsuzluğa dokunabiliyordu. O yüzden ben de 0'ı seçtim. Ama sizin için fark edeceğini sanmam, ben ve Nil Kahvesi'nin diğer altı sakini dışında, bu satırları gerçekten anlayabilecek kimse yok çünkü.

Yıllarca konuşulsun en kendini beğenmiş, en saçma incelemem, kimin umurunda? Aşk gözümü kör etmiş bir kere. Ah klişe timleri binsim tepeme, söyleyeceğim yine de. Bu çöl masalı anlatılmaz, yaşanır…

ÇÖLDEN BUNALINCA

Oyuna başlayan oyuncuların büyük kısmı, hele ki gündelik DVO'lara sarmışlıkları varsa ATITD'dan çok çabuk sıkılabiliyorlar. Zaten hal ve davranışları ilk günden "ben WoW'dan sıkıldım da geldim" diye bağırıyor. Genelde basit geçen ilk haftadan sonra oyun zor yanını göstermeye başlayınca, bu tip oyuncuların yüzde 80'i oyunu bırakıyor. Peki, bırakıp da ne yapıyorlar?



1



2



3

1-Selam, Orgrimmar'a uçuyor musunuz acaba? Aloo, Orgrimmar diyorum. Gitmiyor musunuz?

2- Meraaabaaa. Orgrimmar'a gidicem de ben, evimi özledim götürür müsün? Kime diyorum devee! Burada hiçbir hayvan gitmiyor mu bir yere ya?

3- Abicim gözünüzü seveyim Orgrimmar'a gitmek istiyorum götürün beni ya, kaldım bu çöllerde. Sahara'ya gidip napıcam ya, Orgrimmar'a gitmiyor musunuz?

SON KARAR

OYUN DENGESİ	☆☆☆☆☆
GELİŞİM POTANSİYELİ	☆☆☆☆☆
GRAFİK	☆☆☆☆☆
SES VE MÜZİK	☆☆☆☆☆
HİKAYE/ATMOSFER	☆☆☆☆☆
EĞLENCE	☆☆☆☆☆

Önceki masalları oynadıysanız aynısı işte, hiç oynamadıysanız içinde kaybolacağınız yepyeni bir dünya.

0.0

Solo — Parti

Taze Oyuncu — Ciddi Oyuncu — Hayatı Olmayan

1 hafta — 1 ay — 1 yıl — Sonsuz

> **Tür:** Devasa Online RYO > **Yapım:** eGenesis > **Türkiye dağıtıcısı:** Yok > **Aylık Ücret:** 13.95$ > **Yaş sınırı:** Yok > **Minimum sistem:** Windows, MacOS veya Linux, 1GHz işlemci, 64MB ekran kartı > **Önerilen sistem:** 2GHz işlemci, 1GB RAM, 128MB ekran kartı > **Web sitesi:** www.atitd.com / www.atitd.org



Popmundo

KIZLARIN KALBİNİ ÇALAN OYUN

"Annem, sosyetik bir medya yıldızı. Neredeyse hiç okula gitmedim ama evde günlük eğitimler alarak kendimi geliştirdim. Ardından New York Üniversitesi'nde sinema eğitimi almak istedim ama bir türlü kısmet olmadı (daha doğrusu başvurumu kabul etmediler). Kendimi bildim bileli kitap okumaktan büyük keyif alıyorum, böceklerden nefret ediyorum. Ve bir gün... Bir gün eğlence dünyasına adımı altın harflerle yazdıracağım!"

Star olmayı kim istemez ki? Ben istemem mesela, ama bir oyunda denemeye de hayır demem hani. Gördüğünüz üzere demedim zaten, Popmundo'da bir karakter yarattım kendime. Özgeçmişim de aşağı yukarı böyle bir şey oldu işte. İnternet üzerinden oynanan ve müzik endüstrisi etrafında gelişen bir rol yapma oyunu diyeceğim Popmundo için aynı sitesinde yazdığı gibi, ama değil. Ne değil diyorsanız, oyun değil. İlla ki oyun deyip bir sınıflandırma yapmam gerekiyorsa da size "yazı tabanlı gerçek zamanlı hayat simülasyonu" gibi kasıntı bir ifade çıkartabilirim. Bir kere belirli bir amacı yok. Kendi hayalinizdeki yaşam tarzını oyuna aktarıyor, kendi amacınızı kendiniz belirliyorsunuz. Kiralık bir ev tutuyor, arkadaşlıklar kuruyor, çalışıp didinip şöhret basamaklarını tırmanıyoruz. Bir oyun değil Popmundo, oyun diyeni döverim. Tamam, dövemem belki ama küserim. Küstüm.

VER COŞKUYU

Aradan geçen bir satır süresince ilişkimiz hakkında uzun uzun düşündüm ve barışmaya karar verdim sevgili okur. Eğer senin için de uygunsa şimdi kalbin kadar temiz bir web sayfası açmak istiyorum. Çünkü her nasıl ki benim için sadece sen varsan, Popmundo oynamak için de o yeterli. Ehem. Diyorum ki, web tabanlı bir oyun Popmundo. Dolayısıyla herhangi bir dosya indirmeniz gerekmediği gibi internet bağlantısı bulunan herhangi bir bilgisayardan oynayabiliyorsunuz. Nasıl oynuyorsunuz? Sırasıyla bir üyelik, bir de karakter yaratarak tabii. Her şeyin temelinde, diğer çok oyunculu oyunlarda olduğu gibi karakteriniz yatıyor. Yapmanız gereken ilk şey, önünüze sunulan 17-24 yaş aralığındaki karakterlerden birini seçmek. Ardından sıra yaşadığınız şehri seçmeye geliyor ki listede Türkiye'den İstanbul, Ankara ve İzmir de var. Ve hoop oyundayız! Ama hemen eğlenceye atılmak, besteler yapıp albüm çıkartmak doğal olarak pek mümkün değil. Zira henüz, afedersiniz, beceriksizin tekisiniz. Yeteneklerinizi geliştirmek istiyorsanız çok çalışmalısınız. Bunun için kendinize doğrudan bir öğretmen bulabileceğiniz gibi kitaplara da başvurabilirsiniz. İnsanları etkileyebilmek için dış görünüşünüze önem vermeli, daha hızlı öğrenmek için zekânızı artırmalısınız. Özellikle oyuna yeni başladığınızda bir süreliğine kazandığınız tüm çaylak puanlarını zekâya yatırmak faydalı olabilir. Bu sırada beden ve ruh sağlığınıza da dikkat edin ki en yakın hastaneyi boylamayın.

Oyun dünyası oldukça geniş, hayat acımasız ve siz ne yapacağınızı şaşırmış bir şekilde sayfanın sağını solunu kurcalamaya başlıyorsunuz. Öyle de yapmanız lâzım zaten. İlk olarak seçtiğiniz şehir hakkında bilgi alın mesela. Hazır ona bakmışken global istatistikleri de bir gözden geçirin. Sağda solda çıkan tavsiyeleri aklınızın bir köşesine not edin. Tam o sırada fark edeceksiniz ki, "anneniz sizinle konuşmak istiyor". Sizi oyuna alıştırmak amacıyla eklenmiş bir görevler silsilesi aslında bu ama oyunda annenizin dilekleri olarak yer alıyor. "Oyunda yapma bari anne!" demeyin hiç. Sizin iyiliğinizi düşünüyor kadıncağız. Bakın evi temizlemekten sırtına ağrılar girmiş zaten, yazık.

KURTULUŞ GÜNÜ

Oyunda da devrim yapılır mı demeyin, yapılıyormuş meğer. Yıllardan 2006, Popmundo'nun yapımcılarından birinin kontrol ettiği *Melvin Stjärnblom* isimli karakter başkanlık seçimlerini kazanmasının ardından tüm şehirler üzerinde yetki sahibi oluyor. Bir süre sonra bu diktatörlük rejimine daha fazla katlanamayan oyuncular ayaklanıyor, Londra'daki belediye binasını basıp Melvin'i linç ederek öldürüyorlar. İşte o gün bugündür, her şehrin kendi valisi var ve bu olayın yıldönümü oyun içerisinde *Kurtuluş Günü* olarak kutlanıyor. Korkuyoruz.



1- Yeri göğü inleten bir konser vermek her babayiğidin harcı değil.



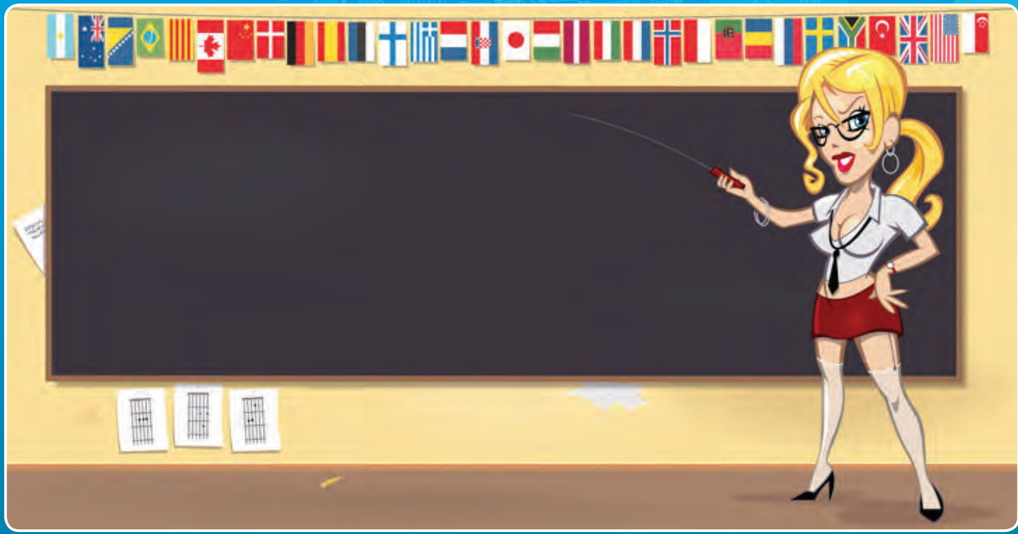
2- Popmundo'nun ismi geçtiğimiz yıla kadar Popomundo'ydu. Neden değiştirildiğini anlamak pek de zor olmasa gerek :)

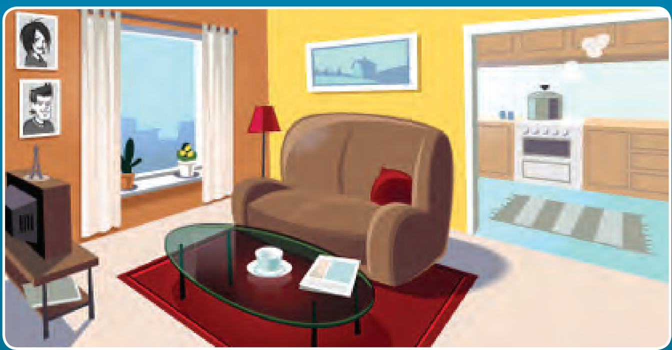


3- Gitarınızı aldınız ve düştünüz yollara.



Ruhunuzu satmaya hazır mısınız? Ücret dolgundur.





Bir dediğini iki etmeyin, sonunda kazanan yine siz olursunuz, benden söylemesi.

ÇOCUK DA YAPARIM KARİYER DE

Ben yapamam belki ama yapan çok kişi var, zira Popmundo bayanların en yoğun şekilde yer aldığı Türkçe oyun. Kariyer kısmında üç temel seçeneğiniz var: Grup kurmak, bir gruba katılmak veya solo takılmak. Rekabetin az olduğu bir müzik türü seçerseniz avantaj elde edersiniz, aklınızda bulunsun. Ama her şey müzik değil tabii. Tıp, ekonomi, hukuk gibi alanlarda da kariyer yapabilirsiniz kendinize. Polis olup suçluların, paparazzi olup ünlülerin peşinde koşturabilirsiniz. Yakalanınca hapse girmeyi göze alıyorsanız hırsız bile olabilirsiniz hatta. Hele karakter yetenekleri coşmuş durumda. Herkes tarafından bilinen yüz elliden fazla yetenek var, üzerine bir de nadir rastlanan ve diğer oyunculardan gizlenen özel yetenekleri eklemişler. Fakat kendinizi geliştirmek için çok çalışmanız lâzım. Tabii hep çalışmak olmaz, kendinize de zaman ayırmalısınız. Bunun için boş zamanlarınızı nasıl değerlendireceğinize karar vermeniz gerek ki boş zaman sizin oyunda olmadığınız anları ifade ediyor. Oyun gerçek zamanlı işlediğinden siz uyurken karakteriniz çalışmaya devam edebiliyor mesela. İster evde oturup dinlenin, ister çılgınlar gibi alışveriş yapın, seçim sizin. Gündüz egzersiz yapıp formda kalın, gece şişelerin dibine vurun... Öncelikleriniz için kariyer hedefleri de belirleyebilirsiniz. Şarkı yazabilir, prova yapabilir, yetenek öğrenebilirsiniz. Önemli olan yaptığınız her seçimin yaşantınızı nasıl etkilediğinin bilincinde olmanız, aynen gerçek hayatta olduğu gibi.

Kariyer kısmına kısaca değindiğimize göre, şu çocuk işine gelebiliriz artık. Oyuna ilk başladığımda evlilik ve çocuk gibi olayları bilmiyordum ben (yaşım küçük diye anlatmadılar, ühüü). Sitedeki açıklamaları okudukça oyunda +18 içeriğin de bulunduğunu öğrendim önce. Ardından doğan çocuğun nasıl büyüyüp bir birey ve de kontrol edilebilir bir karakter haline geldiği gibi detayları gördüm ve çenem aşağıya sarkmaya başladı. Aradan geçen bir saatin ardından kendimi sitenin yardım bölümüne fazla kaptırdığımı fark ettim. Sizin de merak ettiğiniz bir konu olursa, ki olacak, bu bölüme mutlaka göz atın. Zira eğer yeni başladıysanız, o kadar bilgiyi derli toplu bir şekilde görünce gözleri parlıyor insanın. Olmadı çaylak forumuna girip sorun soruşturun, elbet yardımsever bir insan çıkar karşınıza. Ha insanlık ölmüşse o ayrı, o zaman çıkmayabilir kimse.

ŞOVMAST GOĞON!

Popmundo alıştığımız tarzda vurdulu kırdılı bir oyun değil. Aslına bakarsanız Popmundo bir oyun değil. Göl hiç değil. Tam olarak bir *Second Life* alternatifi olmasa da ikinci bir hayat yaşayabileceğiniz capcanlı bir dünya diyebiliriz Popmundo için. Zaten ismindeki *mundo*, Latince "dünya" anlamına gelen *mundus*'tan türetilmiş. Şu anda çoğu Türk olmak üzere hayallerinin peşinde koşturan yaklaşık 400.000 insan bu dünyada yaşıyor. Ve bana kalırsa sizin şu anda yapabileceğiniz en mantıklı hareket, bu yazıyı okumamış gibi davranıp bir an önce paçayı kurtarmak. Aksi takdirde anneniz kendinizi bu sanal yaşantıya adamanızı hiç de hoş karşılamayabilir :)



OYUNDA GEZİLEBİLİR TÜRK ŞEHİRLERİ



İstanbul



Ankara



İzmir



En ön sıra soldan sağa: Hoximanya, Mythological, Jamora, Sibel, Moonwalker, Tarhana **Ortada ayakta duranlar:** Cubor (lonca lideri), Nitemare (yardımcısı) **Yarım daire şeklinde oturanlar:** Cudi, Blackcloud, Adaptorn, Beornager, Stuger, Deludan, Janissary, Holyone, Koah, Sharkahn, Zalim, Yman, Mevlana, Volkan, Bozayi **Ayakta Duranlar:** Ranorean, Tengri, Zalukhan, Jedmau, Kaigan, Erkmen, Anubite, Çizgilitosun, Armaca, Jaiden, Fenerli, HoxTurk, Mikail, Darkwarlord, Tokra, Brinofblo, Dioxid,Gastraphetes,Karamra **Fil Sürücüler:** Magnacarta, Vpsycho **Son dakikada, bu kareyi görüntülemek için gruptan ayrı duranlar:** Ceem, Dranoth

HUN TOPRAKLARINDAKİ KAHRAMANLAR

Devasa online oyunlarda tek başına takılmak, pipetle Susurluk ayranı içmeye benzer. Susuzluğunuz geçer belki ama tat alamazsınız. İyi bir oyun tecrübesi almak için mutlaka ve mutlaka kafa dengi, olgun, oyuna hâkim ve rol yapmaya açık arkadaşlarınız olması gerekir. Ve bu arkadaş grupları büyüdükçe, bir süre sonra bir lidere, üsse ve kurallara ihtiyaç duymaya başlar. Bir de bakarsınız ki, bir lonca oluvermişsiniz (biliyoruz, *lonca* yerine *guild* demeyi tercih ediyorsunuz. Bir tuhaf geliyor yılların alışkanlığını bozmak ama ne olur, güzelim Türkçenin güzelim sözcükleri boş boş oturmasın, paslanmasın, mecbur kalmadıkça koltuğu yabancı sözcüklere kaptırmasın, gelin en azından şu guild lafı yerine loncayı kullanalım). Anlayış ve takım ruhunun öneminin had safhada olduğu oluşumlar DVO loncaları. Maalesef Türk oyuncuları takım çalışmasına pek yatkın olmadığı için başarılı ve köklü loncalar da diğer ülkelerdekilere göre daha seyrek. Ancak sayıları az da olsa bizim de 8-9 senelik, başarılı ve köklü loncalarımız var; aynı anda birkaç DVO'yu oynayan, paylaşan ve solo takılanlardan çok daha fazla keyif alan insanların toplandığı…

Bu ay, 2001 yılında kurulmuş olan HUN loncasını, kurucularından Bora Öngürer'den dinliyoruz.

Merhabalar. Öncelikle okuyucularımıza kendinizi ve Anatolian Hun Empire'ı tanıtabilir misiniz?

Adım Bora Öngürer. Kırk üç yaşındayım, evliyim ve iki kızım var. Yüksek metalurji mühendisiyim, bilgisayar teknolojileri üzerine çalışan kendi firmamda yöneticilik yapıyorum. Biz kendimize kısaca HUN demeyi tercih ediyoruz. Zira HUN loncası, değişik oyunlarda değişik ön ve arka takılarla kurulmuştur ama HUN kısmı her zaman bakidir. Bu nedenle kendimizi Anatolian Hunlar gibi değil de, HUNlar olarak çağırmayı tercih ediyoruz.

HUN loncasının temelleri 1998-1999 yıllarında atıldı. O yıllarda yaşamımıza yeni giren devasa online kavramıyla birlikte benle beraber, şu anda hâlâ bazı oyunlarda birlikte olduğum birkaç arkadaşım *Ultima Online* oynamaya başlamıştı. Gerçi orada HUN adında bir oluşum yoktu ama bugünkü HUN felsefesinin altyapısı yavaş yavaş oluşmaya orada başladı.

Her ne kadar 2001 yılında çıkmış olan *Dark Age of Camelot* oyununda HUN adlı küçük bir grup kurmuş olsak da, ilk kez HUN adını 2003 yılında çıkan *Star Wars Galaxies* oyununda resmen kullanmaya başladık. Aslında bugün pek çok oyunda varolan HUN'ların da temeli en belirgin şekilde bu oyunda atıldı.

Her şey oyuna yeni başlamış dört kişinin "bu oyunda şehir kuruluyormuş, nasıl bir şey acaba" demesiyle başladı. Derken *Yakınşehir* adında bir şehir kurduk. Sonra birden insanların bu şehre yerleşmeye başladığını ve orada ABD sunucusunda olmamıza karşın, küçük bir Türk topluluğu oluşmaya başladığını fark ettik. Bu insanlar kendileriyle aynı dili konuşan yoldaşlar aradıkları gibi, aslında kendileriyle aynı yaşam tarzını paylaşacak arkadaşlar da arıyordu. Yakınşehir, bu görüşteki insanlar için bir anda kutsal bir toplanma yeri olmaya başladı. Arkadaşından duyan, bir yerde okuyan, tesadüfen gören bir sürü Türk oyuncu aramıza katıldı.

İlk başlarda HUN yalnızca oyun sisteminin gerektirdiği bir lonca yapısındaydı. Ancak aynı zevkleri paylaşan, hemen hemen aynı kültür düzeyinden gelen, yaşam görüşleri birbirine çok yakın insanlardan oluşan bu grup kısa zamanda yalnızca sanal ortamdaki bir topluluk olmaktan çıkıp gerçek yaşamda da bir araya gelmekten keyif alan, hatta düzenli buluşmalarla dostluğunu pekiştiren bir arkadaş grubu haline geldi. Ben tanıdığım 3 kişiyi getirmiştim, falanca kendi bildiği 2 kişiyi getirdi, öbürü 5 kişi daha getirdi. Derken bir gün bir baktık, daha 3-5 ay öncesine kadar birbirini tanımayan insanlar sanki kırk yıllık dostmuş gibi birbirlerini ziyaret ediyorlar, ailece görüşüyorlar veya birlikte bir şeyler yapıyorlar.

Böyle olağanüstü bir altyapı üzerine kurulan bu grup, zevk aldığı DVO dünyasında da birlikte hareket etmeye başladı. Genellikle topluca belli oyunlara geçildi, bazen küçük farklılıklar yaşandı. *Star Wars Galaxies*'in 2005 yılında NGE denilen yeni oyun sistemine geçmesiyle pek çok HUN (ben dahil) *SWG*'yi bıraktı. Bir kısmımız *Guild Wars*'a, bir kısmımız *World of Warcraft*'a bir kısmımız *Eve-Online*'a geçti. Arada, *Lord of the Rings Online*, *Everquest*, *Dark and Light*, *Matrix Online*, *City of Heroes*, *Tabula Rasa* gibi başka DVO'ları oynayan küçük gruplarımız da oldu. Ancak her ne olursa olsun bu grup gittiği her yere HUN'u da beraberinde taşıdı. HUN ruhu, her gittiği oyunda yanına birkaç kişi daha topladı. Bugün içinde HUN loncasını barındıran oyunlarda yüzlerce üyemiz var. Yalnızca bu sohbetin konusunu oluşturan *Age Of Conan*'da bile 60-70 kadarı aktif olmak üzere 200'den fazla üyemiz var. Tüm DVO'lardaki toplam Hun sayısı ise 300 ilâ 400 arasındadır.

BÜTÜN SOLO OYUNCULAR! LONCALAŞIN!

Eğer siz de köklü bir loncanın üyesiyseniz, loncanızın başarısını diğer oyunculara yaymak ve başarılı oyuncuları bünyenize katmak istiyorsanız, **sinan@oyungezer.com.tr** adresine kendinizi ve loncanızı tanıtan bir e-posta atın. Türk DVO oyuncularının birlikteliğini ve bilinirliğini artırmak için sizinle de röportaj yapalım.







Age of Conan beklenen oyuncu sayısına ulaşamadı maalesef. Sizin oyununuzu etkilemiyor sanırım bu. Sizce neden ticari olarak başarılı olamadı Age of Conan?

Evet, *AoC* beklenen oyuncu sayısına ulaşamadı. Ve yine evet, bu bizim oyunumuzu az çok etkiliyor. Her şeyden önce Hun çok güçlü bir lonca, bu nedenle karşımızda savaşacak düşman bulamıyoruz. Genellikle bize saldıranlar bile, hemen arkasından "pardon kazara yaptık, bunu savaş sebebi yapmayın" demeye başlıyorlar. Bu nedenle bize denk birkaç loncayla rica minnet düşman olup keyfini sürebiliyoruz. Sonuçta *AoC,* PvP üzerine kurulu bir oyun olduğu için rol yapma amaçlı da olsa birkaç düşmanımız olmalı.

AoC'nin başarılı olmadığı aslında biraz tartışmaya açık bir konu. Buna rağmen üye sayısının azlığının nedenleri çok açık: Öncelikle oyun ticari kaygılar yüzünden daha hazır olamadan piyasaya sürüldü, bu da sıradan oyuncuları isteksiz beta-tester'lar haline çevirdi. Bir süre sonra bu çok sıkıcı olmaya başladı. İkincisi, özünde bir PvP oyunu olmasına rağmen, bu tip DVO'larda alışık olduğumuz Dark Side/Light Side ayrımı oyun motoru tarafından bize sunulmadı. Bunun yerine bu iş oyunculara bırakıldı. Tabii bu da bir yere kadar işe yaradı. Üçüncü ve en önemli sorun da, ilk problemde bahsettiğim nedenlerden ötürü oyunda en yüksek level'a ulaştıktan sonra yapılabilecek işlerin (end-game content) çok ama çok az olması deneyimli oyuncuları sıktı. Tüm bunların yanı sıra düzeltilmesi normalden çok daha uzun süren bug'lar, yetersiz RP ortamı, haritaların çok dar ve sayıca az olması, oyunda düzgün çalışan ve işe yarayan bir crafting ve ticaret sisteminin olmaması oyunun adını kötüye çıkarttı. Ama yine de son dönemde FunCom'daki yönetim değişiklikleriyle biraz biraz toparlanmaya başladı. Sanki bu yolda giderlerse birkaç aya kadar daha güzel bir *AoC*'miz olacak gibi.

PvE instance'ları sıkı oyuncuları tatmin ediyor mu? Sunucu kapatmalarından sonra oyunda PvP ne durumda?

Hayır PvE instance'lar tatmin etmiyor. Yukarıda da belirttiğim gibi sayıca çok azlar. Sürekli aynı şeyleri yapıyor olmak bir müddet sonra bizleri sıkıyor. Sadece item uğruna her hafta aynı yerlere girmek çok keyif verici değil.

Sunucu kapatmaları PvP üzerine çok olumlu etki yapmalı. Zira varolan az sayıda oyuncu farklı sunucularda oldukları için, kendilerine rakip bulmakta zorlanıyorlardı. Oysa şimdi sucuların birleştirilmesiyle, birden fazla sunucunun nüfusu tek sunucuda toplanıyor. Bu da kafasını kopartabileceğimiz daha çok oyuncu bulabileceğimiz anlamına geliyor :)

Oyunun geleceğiyle ilgili beklenti ve istekleriniz nedir?

İçerik, içerik ve biraz da içerik… *AoC*'deki combat motoru benim fikrimce bugüne dek yapılmışların en güzeli. Oyunun grafikleri ise sorgusuz sualsiz, bugüne dek gördüklerimizin en iyisi. DX10 motorunun devreye girmesiyle bu artılar, katlanarak daha da güzelleşecek. Bu nedenle şu an için çok umut vaat eden bu oyun yalnızca geliştiricilerin bazı kısır döngülere saplanması yüzünden kumda patinaj çekiyor görüntüsünde.

Düzgün bir lonca yönetimi sistemi, oyun motorunun içinde müttefik/düşman yapabilme özelliği, birbiriyle oyunun yapısı gereği düşman olabilecek tarafların eklenmesi, şu anda yapmaya başladıkları gibi yeni haritalar ve instance'lar açmaları *AoC*'yi çok daha iyi yerlere taşıyabilir ve bir yıl içinde yine milyondan fazla üyesi olan bir oyun haline getirebilir.

Üyeleriniz günde ortalama kaç saatlerini AOC'ye ayırıyor?

Bu konuda net bir cevap veremem. Zira insandan insana değişir. Bunla birlikte her akşam 21:00 ile 01:00 arasında 50 civarında üyemizin online olduğunu söyleyebilirim. Sanırım insanlar bir kez oyuna girdi mi 2-3 saatten aşağı zaman harcamıyorlar ama tabii ki bundan çok daha uzun sürelerini oyun başında geçiren HUNlar da var.

Yaş ortalaması büyük bir loncasınız. Aileniz ve çevreniz bir DVO'ya vakit ayırmanızı nasıl karşılıyor?

Yaş ortalamanızın büyük olması eşya paylaşımı gibi konularda size avantaj sağlıyor mu?

Önce ailelerimizin yaklaşımından bahsedelim. Bir kere aramızda genç çiftler var ve bunların çoğu zaten beraber oynuyor. Bu da muhtemel sorunları ortadan kaldırıyor tabii. Diğer taraftan bizim her zamanki önceliğimiz insani öncelikler olarak sunuluyor. Yani önce gerçek yaşamdaki sorunlarımız, sonra sanal dünyamız. Genellikle belli bir yaşın üzerindekiler oyun saatlerini aileleriyle birlikte geçirecekleri vaktin kalitesini düşürmeyecek şekilde seçiyorlar. Sözgelimi benim oyuna girme saatim genellikle 23:00 civarında oluyor. Bu saate kadar önce kızlarımla oynuyorum, onları uyuttuktan sonra eşimle zaman geçiriyorum, sonra da sanal dünyama giriyorum. Şu ana kadar üyelerimizden herhangi birisinin bu konuda serzenişte bulunduğunu hatırlamıyorum. Yalnızca bazen bazı arkadaşlarımızın ertesi gün sınavları ya da işle ilgili bir programları varsa ve buna rağmen "kafa dağıtmak" için oyunda kalmakta ısrar ederlerse, onları nazikçe(!) yataklarına yolluyoruz :)

Yaş ortalamamız çok büyük olmamakla birlikte, teamülün bayağı üzerinde. Örneğin en yaşlı HUN 68 yaşında. Şu anda *Eve-Online* oynuyor. *Age of Conan*'daki en yaşlı HUN ise 49 yaşında. Bunla birlikte üyelerimizin yüzde 60'ı 30 yaş altındadır.

Yaş ortalamamızın belli bir değerin üzerinde olması eşya paylaşımı gibi konularda avantajdan çok, daha uygar bir münakaşa ortamı hazırlıyor :) Özellikle *AoC* gibi oyunlarda tüm gelişim oyunda ganimet olarak düşen item'lar üzerine kurulu olduğu için insanlar doğal olarak bunlara sahip olmak istiyor. Arada bir sen alacaksın, ben alacağım şeklinde tartışmalar da çıkmıyor değil. Ama eninde sonunda iş tatlıya bağlanıyor. En azından bugüne dek bana item vermediler diye bizi bırakan bir kişi bile olmadı.

"Türk loncaları dağılır" diye bilinir, bu miti yıkmayı nasıl başardınız? Yeni doğmuş veya doğacak Türk loncalara önerileriniz var mı bu konuda?

Bir oyun için bir araya gelmiş belli sayıda insan, eğer amacını yalnızca o oyunla sınırlı tutarsa, o oyun bittiğinde doğal olarak dağılırlar. Zira o oyundan başka paylaşacak bir şeyleri yoktur. Türk loncaları maalesef genellikle oyundaki başarı üzerine kuruluyor. Bir oyunda lonca kurulduktan sonra derhal o oyunun en birinci bir şeyi olmaya, en güçlü başka bir şeyi olmaya ve en ünlü bir şeyi olmaya çalışıyorlar. Evet, bu doğamızda var; insanlardan saygı görme isteği, daha üstün olabilme egosu. Ama bu bir oyun! Mutlaka bir şeyleri bizden daha iyi yapan birileri çıkacak. İşte bu noktada bizim loncalarda hemen eleştiriler başlar ve insanlar yıpratılır. Sonunda da onca emek dağılır, kaybolur gider.

Biz loncamıza giren herkese aynı fikri vermeye çalışıyoruz. Biz en güçlü, en muazzam, en şöyle böyle olmak için oynamıyoruz. Biz birlikte olabilmek adına HUN'uz. Ve birlikte hoşça zaman geçirirken, kazara bir de "en bir şey" olabilirsek, o da bu işin bonusu. Ama ana fikir, birlikte olmak!

Yalnızca oyunlarda değil, gerçek yaşamda da görüşen üyelerimiz kendiliğinden beklenenin üzerinde bir dostluk havası uyandırıyor yeni gelenler için. Bu da insanların aklına "ben de bu grubun bir parçası olmak için ne yapmalıyım?" sorusunu getiriyor. Cevabı hemen herkes çok kısa sürede buluyor. Beraber olduğumuz bu güzel anları hep birlikte paylaşmak ve o oyunda olmaktan ziyade beraber olabildiğimiz için keyif almak!! İşte HUN'u HUN yapan da bu oluyor.

Yeni Türk loncalarına haddim olmayarak verebileceğim tek bir tavsiye var: Bir oyunu oynarken alacağınız keyfi, ASLA o oyunu oynadığınız insanlarla birlikte olmaktan alacağınız keyfin üzerine koymayın!

1- Bir savaş öncesi HUN öncü birliği düşmanı tuzağa doğru çekiyor.

2- Olaylar gelişiyor, HUN birlikleri saldırıyor ve düşman yok ediliyor.

3- Savaş sonrası düşmanın teslim koşulları konuşuluyor.

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

NORMALDE KESAT GEÇEN KIŞ AYLARI, KONSOL PİYASASINA DÜŞEN BOMBALAR SAYESİNDE OLDUKÇA CANLANDI. PC CENAHINDAYSA BİR DEVŞİRME AĞLATIRKEN (SAINTS ROW 2), DİĞERİ YÜZÜMÜZÜ GÜLDÜRDÜ (MIRROR'S EDGE)

FPS *(First Person Shooter)*

Yeni

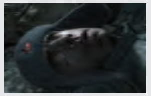


KILLZONE 2
PS3

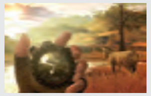
İlkini pek azımız görmüştü ama ikinci oyunu PS3 sahipleri görmezden gelemeyecek. "FPS türü konsollarda yaşayamaz" tezine inat, Killzone 2 sizi gırtlağınızdan yakalıyor ve sonuna kadar da bırakmıyor. Tamam, belki grafikleri 2006'da gösterilen o CGI render'ına benzemiyor ama yine de gözlerinizin bayram yapacağı gerçeğini değiştirmiyor bu. Gayet sağlam bir oyun olarak karşımıza çıkan Killzone 2, bizi çok şaşırttı doğrusu.



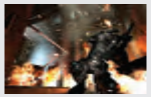
Left 4 Dead
PC, 360
L4D, co-op konusunda bulabileceğiniz en rafine, en keyifli oyunlardan birisi. Öğrenmesi kolay, en üst zorluk seviyesinde sadist, her halükarda çok eğlenceli.



Call of Duty: World at War
PC, PS3, 360, PS2, Wii
FPS'ler Pasifik cephesini konu aldığında hep çuvallıyor nedense. Ama neyse ki Rus bölümleri çok güzel, üstelik multi'si de harika World at War'un.



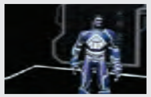
Far Cry 2
PC, PS3, 360
Uçsuz bucaksız oyun alanı, FPS türüne getirdiği yeni dinamikleri, her göreve dilediğiniz şekilde yaklaşabilmenize izin vermesiyle de takdire şayan bir oyun olmuş.



F.E.A.R.
PC, PS3, 360
Sevgili okur, sen bu satırları okurken FEAR 2 çıkmış olacak. Ben ise seni eski oyunla oyalanmaya ikna etmek için burdayım ve hiç de başarılı değilim bu konuda açıkçası.

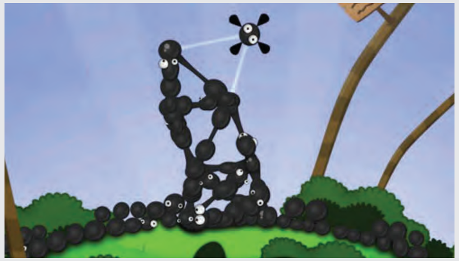


Half-Life 2: Orange Box
PC, 360, PS3
Gordon Freeman'ın maceraları tek pakette! Half-Life 2, Episode 1, 2, Team Fortress 2, üstüne de şekerleme olarak Portal. Verdiğiniz parayı en çok hak eden oyun paketi.



Tron 2.0
PC
Aynı isimli filmden esinlenilerek FEAR'ın yapımcısı Monolith tarafından yapılmış ve benzeri olmayan bir FPS. Filmin ünlü cyber-motorsiklet sahnesi de oyunda var.

STRATEJİ

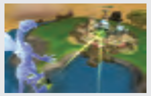


WORLD OF GOO
PC, 360

Kim bilebilirdi dünyanın en pahalı oyunlarını, sadece 2 kişinin yaptığı ve zift topçuklarından ibaret bir oyunun aşağı iteleyerek bu listeye giriş yapacağını. Ama "zift oluyor" işte ve oldu da. World of Goo o kadar güzel, o kadar kendine özgü bir oyun ki, bitirmeden rahat edemiyorsunuz. Bir yerden diğerine ulaşmak için fiziksel özellikleri farklı olan 4 çeşit Goo'yu kullanarak köprüler, kuleler inşa etmeye çalıştığınız oyunda, "Obsesif Amaç"ları tutturmaya kasarsanız, ömrünüz tükenebilir. Ama çok eğlenirsiniz.



King's Bounty: The Legend
PC
20 yıl kadar önce C64'te oynadığımız, sıra tabanlı strateji türünü icat eden oyunun bu kadar güzel bir şekilde geri dönmesi ne güzel.



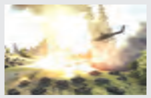
Civilization Colonization
PC
Civ4'e göre daha farklı dinamiklerle işleyen oyun Amerika'nın keşfi ve kolonileşmesine zerre ilgi duymayanları bile başına hapsedecek kadar derin bir strateji.



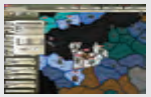
Spore
PC
Uzay aşamasına kadar, tarihin en uzun ama en zevkli tutorial'ını oynadığınız Spore, benzersiz bir oyun. EA ve oyuncular tarafından yeni içeriklerle besleniyor.



Galactic Civ. 2: Twilight of Arnor
PC
Dikkat! Bu oyun ömrünüzü çürütebilir! Amiga döneminin "uzay stratejisi" ekolünden geliyorsanız hele, hemen şimdi kaçın kurtarın kendinizi...



Sins of a Solar Empire
PC
Sins, öğrendikçe içine çekildiğiniz bir strateji oyunu. Kopya koruması içermemesine rağmen 500.000 adet satması, kalitesinin göstergesi.



World in Conflict
PC
Son yılların en iyi strateji oyunlarından birisi olan World in Conflict'te birimler üretilirken bekleme derdinden kurtuluyorsunuz. Hiç nefes alamadığınız durumlar olacak.

AKSİYON

Yeni

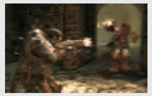


STREET FIGHTER IV
PS3, 360

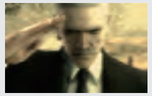
Capcom bu aralar hangi eski oyuna elini atsa, tam bir altın klasik haline getiriyor. Biz ki ofisçek çoğumuz dövüş oyunlarına pek bakmayız, hemen hepimiz Street Fighter IV'ün başında kuyruk olduk (ofiste tek bir TV var). Bir oyun hem oynanış, hem görsellik olarak köklerine bu kadar bağlı kalacak, hem de aynı anda tamamen yepyeni olacak ha! Rüyamızda görsek inanmazdık. Street Fighter'ın yıllar sonra dönmesine bu kadar sevineceğimizi tahmin bile etmiyorduk. Söyleyebileceğimiz tek şey "vay anasını yaw!"



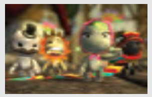
Dead Space
PC, PS3, 360
Dead Space bizi gerçekten çok şaşırttı. Gayet tok oynanışlı, insanı titreten korkutuculukta, Survival-Horror türündeki abilerine kafa tutacak kalitede bir oyun kendisi.



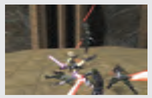
Gears of War 2
360
İlk oyunu her alanda sollayan Gears 2'nin sadece 360'a çıktığını söyleseler de, yer mi Anadolu çocuğu? En fazla 1 yıl sonra PC'lerde de göreceğiz onu.



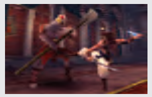
Metal Gear Solid 4
PS3
Yaşlı Snake'imizin en son macerasını pek az yazdığımızı düşünerek, onu tekrar Tekmili Birden sayfalarımıza konuk aldık. Evet Snake, sahne senin... (Drling!.. Ne? Sahne mi?!)



Little Big Planet
PS3
Sevimli karakterleri ve oyuncuların tükenmeyen tasarımlarıyla şenlenen sonsuz içeriğiyle, önümüzdeki 1 yıl sadece Little Big Planet oynuyor olabilirsiniz...



Jedi Academy
PC
Keşke Mind Trick dersini kırıp ateri salonuna gitmeseydim, şimdi istediğim her şeyi elde ederdim. Yaa, birden okula geri dönesim geldi! Akademi sınavlarına tekrar girsem mi ki?



Prince of Persia: Sands of Time
PC, PS2, GC
Yeni oyun, oyundan çok interaktif bir masal çıkınca, harikulade bir oyun olan orijinale saygımız daha da arttı. Sands of Time, zamanının ötesinde bir oyun. Hâlâ da alınır, oynanır.

ANİMELERDEN TÜREMİŞ EN İYİ 5 OYUN

1. **POKEMON PLATINIUM (DS)**
   Bu serinin dünyanın en verimli oyunu olduğunu, biliyor muydunuz?
2. **BLEACH: SHATTERED SOULS (DS)**
   DS için yapılmış en iyi dövüş oyunlarından birisi.
3. **DISGAEA 2: CURSED MEMORIES (PS2)**
   Gerçi animesi oyundan türedi ama olsun.
4. **NARUTO: BROKEN BOND (360)**
   Playstation 3 versiyonundan daha iyi.
5. **AFRO SAMURAI**
   Bu da henüz çıkmadı ama iyi çıkmasını bekliyoruz.

ÇITIR ÇEREZ GİBİ BİTİRECEĞİNİZ, EN KOLAY 5 OYUN

1. **YOU HAVE TO BURN THE ROPE**
   Bu ayki DVD'mizde! Bitiremezsiniz diye tam çözümü de unutmadık!
2. **PRINCE OF PERSIA**
   Tuzak yok, ölmek yok, bulmaca neredeyse yok... Yağ gibi oyun.
3. **PONG**
   İki kişilik oyun açın ama tek başınıza oynayın. Ooh, mis.
4. **MARIO KART**
   İnanılmaz kolay bir oyun (muş. Biz de Faruk'un yalancısıyız).
5. **ADVENT RISING**
   "İnsan güçlerinizi" edindiğiniz andan itibaren, tek tuşla bitebilir.

MODİFİKASYON AÇISINDAN EN BEREKETLİ 5 OYUN

1. **HALF-LIFE 2**
   Oyunu GZS'ye bile dönüştürdüler. Daha ne olsun?
2. **OBLIVION**
   Sayfa 114'te ve DVD'mizde bulacaklarınız, aklınızı uçuracak. O kadar!
3. **UNREAL TOURNAMENT 2004**
   Ya UT3 bu oyun kadar olamadı bir türlü... Niye ki?
4. **ROME TOTAL WAR**
   Realism modu bile tek başına yeter. Ama LOTR bile oldu Rome.
5. **JEDI ACADEMY**
   Yapılmamış tek bir Star Wars fantezisi kaldı mı? Sanmıyoruz.

RYO *(Rol Yapma Oyunu)*



Shin Megami Tensei Persona 4
PS2
Yılın en iyi rol yapma oyununun PlayStation 2'ye çıkmasına ne denir ki? Ancak "bit pazarına nur yağıyor" diyebiliriz. Anime sevin veya sevmeyin, bu oyunu kesinlikle oynamalısınız!



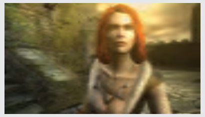
Valkyria Chronicles
PS3
Safkan bir rol yapma oyunu değil, bol miktarda strateji de içeriyor VC. Lâkin, bu onu görmezden gelebilirsiniz anlamına gelmiyor. Çabuk alın oynayın, gelecek ay sınav yapıcam, ona göre!



Fable 2
360
Peter Molyneux çok konuşuyor falan ama nasıl oyun yapılacağını da iyi biliyor, şimdi doğruya doğru... Fable 2'yi alın (aha cümleyi bağlamadan kaçtı!)



Fallout 3
PC, PS3, 360
Bethesda'nın yorumuyla Fallout evreni bambaşka bir tat kazanmış. Yavaş yavaş canlanan mod topluluğuyla artan içeriği sayesinde, bu oyuna bir girdiniz mi, çıkışınız çok zor olacak.



The Witcher: Enhanced Edition
PC
Bir türlü şu listeden düşmek bilmedi, biliyoruz. Ama yenilenmiş versiyonuyla daha da muhteşem olmuş Witcher. Daha önce denemediyseniz mutlaka almalısınız.

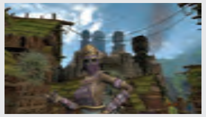
DVO *(Devasa Online)*



WoW: Wrath of the Lich King
PC
Gece yarısı, yağmur altında Lich King almak için Etiler'de bekleşen yüzlerce WoW'cuya kahve dağıtırken bu oyunun bu kadar başarılı olacağını hiç düşünmemiştik! (yalana bak!)



Warhammer Online
PC
Çok uzun zamandır yapım aşamasında olan Warhammer Online, WoW'a karşı durabilecek gibi görünüyor. Bakalım zaman ne gösterecek.



Age of Conan
PC
Age of Conan, endgame'indeki içerik yetersizliği nedeniyle hızla kan kaybediyor. Yine de 1-2 aylığına da olsa farklı ve yenilikçi tarzıyla denemeye değer.



Tabula Rasa
PC
Tabula Rasa, 28 Şubat'ta kapatılıyor. Şu anda bedava olan oyunu oynamak için bir ayınız kaldı. Sonra "vay efendim niye demedin, niye uyarmadın?" demeyin.



Rappelz
PC
Grind ile başlasa da ilerleyen level'larda questleriyle, yardımsever oyuncu kitlesiyle, kaliteli grafikleri ve oynanışının düzgünlüğüyle Rappelz denemeniz gereken bir Free-2-Play

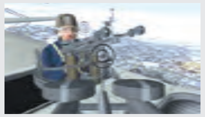
SİMÜLASYON



X3: Reunion
PC
Uzayda geçen kolay oyunlara kıran girdiğinden beri X3 bu türün en önemli temsilcisi. Zor, kullanıcı düşmanı olması bile sadık bir oyuncu kitlesi edinmesini engelleyemedi.



ArmA: Armed Assault
PC
Pek yüksek notlar alamamış olsa da, "simülasyoncular şekle önem vermez" diyerek ArmA'yı tavsiye ediyoruz. Yenilenmiş grafikli bir Op. Flashpoint (en iyi piyade ve savaş simulatörü) diyebiliriz ona.



IL-2 Sturmovik: 1946
PC
Simülasyon türünün tartışmasız uzmanı MadDox'un ünlü serisi IL2'nun "ultimate" versiyonu 1946... Kendine saygısı olan her simülasyoncunun kolleksiyonunda bulunmalı.



Microsoft Flight Simulator X
PC
Bir başka koleksiyon nesnesi daha. Ustaları, gerçek pilot brövesi almaya en yakın amatör pilotlardır. İnternette her an gerçek zamanlı uçuş yapan binlerce FSX oyuncusu vardır.

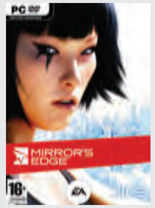


Star Wars: TIE Fighter
PC
İşte bu da gelmiş geçmiş en iyi Star Wars oyunudur! TIE Fighter'ın verdiği uzayda çatışma lezzetini verebilen oyun sayısı hâlâ pek azdır. Yaşasın imparatorluk tarafı!

AYIN ALTIN OYUNLARI



Killzone 2



Mirror's Edge



Street Fighter IV

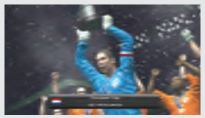
SPOR



FIFA 09
PC, PS3, 360, PS2, PSP, Wii
İki yıl üst üste kendisini müthiş geliştirmeyi başaran FIFA, bu yılın alınmazsa olmaz yegâne spor oyunu olmuş.



NBA 2K9
PC, PS3, 360, PS2
Bu yıl daha iyice çıkan NBA Live'a oranla bir gömlek yakası daha üstün olan 2K9, PC sahibi basketbol severlerin tek şansı.



PES 2009
PC, PS3, 360, PS2, Wii
Geçen yılki sorunlu çıkıştan sonra, yeni nesil konsollara daha bir adapte olmuş gibi PES. Özellikle Become A Legend modu şahane!

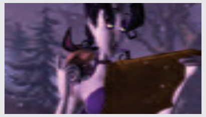


Smackdown vs RAW 2009
PS3, 360, PS2, PSP, DS, Wii
Nedense kıymeti pek az bilinen bir seridir SD vs RAW. Biz bile her yıl sadece 1 sayfa ayırarak o kıymeti iade etmiyoruz (ama zaten kaç yıldır çıkıyoruz ki?)



NBA Street Homecourt
PS3, 360
NBA Live'ın artistik kuzeni Homecourt'u, üzerinden 2 yıl geçmesine rağmen tavsiye ediyoruz. Sokak aralarında çılgın hareketlerle basketbol oynamak isteyenlere.

MACERA



A Vampyre Story
PC
Yıllardır yapılmaktaydı, en sonunda çıktı, çıkmasıyla birlikte de bizi kendisine aşık etti. Macera oyunlarını neden sevdiğimizi hatırlattı. Keşke böylesi oyunlar daha sık çıksa.



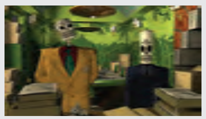
Professor Layton
DS
DS'e sıklıkla o kadar güzel oyunlar geliyor ki, insan hayretlere düşüyor. Prof. Layton da anime tarzında, sıkı bulmacalara sahip mükemmel bir adventure. Daha ne diyelim ki?



Strong Bad's Very Cool Game...
PC, Wii
Her ay yeni çıkan bir bölümüyle ismi sonsuza doğru uzamaya devam eden bu oyun, Strong Bad çizgi dizisinin manyağı olmasanız bile, çok kaliteli ve oynanası bir macera.



Culpa Innata
PC
2. sayımızdan beri inatla ve bileğinin hakkıyla "en iyi macera oyunu" olarak listemizde tutunuyor Culpa Innata. Helal olsun diyor, ikinci oyunun da yolda olduğunu müjdeliyoruz.



Grim Fandango
PC
Tim Schaefer'in ismini 2009'da çok duyacağız. Onun en büyük başarısını hatırlamazsak olmazdı o yüzden. Demosu ve tasarım dokümanı bu ayki DVD'mizde, mutlaka göz atın derim.

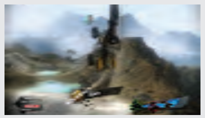
YARIŞ



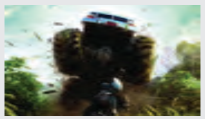
Race Driver GRID
PC, PS3, 360
Race Driver'ı hep zor ve uzak bir yarış oyunu olarak gördüyseniz artık kaçışınız yok. Her türlü yarış fantezinizi yaşayabileceğiniz, her yarış severi saracak kadar iyi bir oyun.



Midnight Club: Los Angeles
PS3, 360
Göktuğ'un bu oyunun yazısını kapabilmek için aylardır dişiyle "tırnağıyla" çabaladığını ve Göktuğ'un bir araba yarışı manyağı olduğunu bilmek, az sözle çok şey anlatmaya yeter.



Pure
PC, PS3, 360
Saf heyecan, saf hız, saf yarış... ATV araçlarının heyecanlı dünyası size yabancı gelebilir ama Pure'u denemezseniz bu yılın en iyi yarışlarından birisini kaçırmış olursunuz.



Motorstorm Pacific Rift
PS3
Hırsla rakibin tamponuna yapışmış son sürat giderken, arkadan gelen bir kamyonla arada sandviç olmanın dayanılmaz lezzeti.



Flatout Ultimate Carnage
PC, 360
8000! FUC'da ekranda aynı anda patlayan, zıplayan, ön camdan içeri girmeye çalışan nesnelerin sayısı işte bu. Daha fazla söze gerek var mı?

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Gelecek aya şöyle bir göz atarsanız, ağzınızın suyunu akıtacak kadar çok oyunun gelmeyi beklediğini göreceksiniz. Kim demiş kış ayları kesat geçer diye?

ŞUBAT 09	
Alpha Protocol	PC, PS3, 360
Bomberman 2	DS
Burnout Paradise: The Ultimate Box	PC, PS3, 360
Chrono Trigger	DS
Codename Panzers: Cold War	PC
Cryostasis: Sleep of Reason	PC
Demigod	PC
F.E.A.R. 2: Project Origin	PC, PS3, 360
Killzone 2	PS3
Men of War	PC
Perimeter 2: New Earth	PC
Shellshock 2: Blood Trails	PC, PS3, 360
Silent Hill: Homecoming	PC, PS3, 360
Street Fighter IV	PC, PS3, 360
The Sims 3	PC

MART 09	
Aion: The Tower of Eternity	PC
Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	PC, PS3, 360
Command & Conquer: Red Alert 3 - Uprising	PC
Company of Heroes: Tales of Valor	PC
Dragon Age: Origins	PC
Empire: Total War	PC
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	DS
Halo Wars	360
MadWorld	Wii
Red Faction: Guerrilla	PC, PS3, 360
Resident Evil 5	PS3, 360
Secret Files 2: Puritas Cordis	PC, DS
Sonic and the Black Knight	Wii
Spore: Galactic Adventures	PC
Star Ocean: The Last Hope	360
Stormrise	PS3, 360
The Godfather II	PC, PS3, 360
Tom Clancy's EndWar	PC

NİSAN 09	
Champions Online	PC, 360
Championship Manager 2009	PC



Tim Schafer için bir dakikalık saygı duruşu

Doldu mu bir dakikamız? Tamam o zaman. Bu ay dergimizin yanında evlerinize girmiş olan *Psychonauts*'ı kiminiz duymamış, kiminiz hastası olmuş, kiminiz önemsememiştiniz. Gerçekten de *Psychonauts* değeri tam olarak bilinmemiş oyunlar listesinin üst sıralarındadır bana göre. Tim Schafer'in (ipucu kelimeleri veriyorum: *Grim Fandango* ve *Monkey Island*) dehasının eşsiz bir örneğidir ve açıkçası görüp görebileceğiniz en orijinal oyunlardan biridir. Elbette onun yerine *Tomb Raider* bilmemkaç vermiş olsak ticari açıdan çok daha başarılı bir tercih yapmış olurduk ama ben oyun kültürünün geliştirilmesinin daha önemli olduğunu düşünenlerden biri olarak *Psychonauts* ismini duyduğumda ayrı bir mutlu oldum. Siz de kendinize bir iyilik yapın, *Psychonauts* oynamaya başlayın, takıldığınız yerlerde rehberimize başvurun, oyunu oynarken nasıl mutlu hissedeceğinizi ve eğleneceğinizi kendi gözlerinizle görün. Umarım bundan sonraki aylarda da oyun tarihinin benzersiz cevherlerini sizlerle buluşturmaya devam edebiliriz ve ben kendi kendime mutlu olurum buradan :)

Böyle eski oyunlara dönüş yaptığımız ay sayısı parmakla gösterilecek kadar az ama zaten bu ay 'keşke şunu yazsaydık' diyebileceğimiz bir oyun da olmadı. Siz yine de buradaki oyunla sınırlı kalmak zorunda değilsiniz, herhangi bir oyunda takıldıysanız (mesela *A Vampyre Story*'de takılmadınız mı hiç, kolay bir oyun da değil halbuki) hemen e-posta yollayabilirsiniz, yardımcı olmaya çalışırım. E hadi yeter şimdilik bu kadar, ben *Psychonauts*'la birazcık daha beyinlerde dolaşayım. Farewell. -ESER GÜVEN



HİKÂYE & TAM ÇÖZÜM

PSİŞİK YETENEKLERİ OLAN BİR ÇOCUK VE BEYİN KIVRIMLARINDA GEZİNTİYE ÇIKTIĞI ARIZA KAFALAR... BU YOLDA YALNIZ KALMAK İSTEMEYEBİLİRSİNİZ

Whispering Rock
Etrafı dolaşıp PSI Cadet'lerle konuştuktan sonra sınıfa giden yokuştan yukarı çıkın. Maloof'un verdiği Smelling Salts sayesinde girdiğiniz zihinlerden çıkabileceksiniz. Coach Oleander'le konuşun.

COACH OLEANDER'S BASIC BRAINING

İlk olarak temel eğitim alacaksınız. Bobby Zilch'e ulaştığınızda önünüzde iki yol olacak. Buradaki delikten girebileceğiniz yeraltı rotasını takip ederseniz figmentler bulacaksınız. Mayın tarlasına geldiğinizde Dogen ile konuşun ve karşıya geçmesine yardım edin. Dogen yolda durdukça onunla konuşmalısınız. Kapıyı açmak için direğe tırmanarak bayrağı çekin. Vernon'la uçaktayken kapıya yumruk atın ve dışarı atlayın. Bölümün bundan sonrası oldukça düz bir biçimde ilerleyecek. Dönen kütüğü geçtikten sonra koridordan ilerleyip kırmızı perdeyi kontrol edin.

Whispering Rock
Kızlara Arrowhead (kampta kullanılan para birimi) vererek Main Campground alanına giriş hakkı kazanın. Eğer Arrowhead'iniz yoksa etrafta biraz dolaşın ve yerden mor buharlar çıkan bir yer gördüğünüzde buradan Arrowhead çekin. Main Campground'a girdiğinizde Ranger Cruller size Scavenger Hunt listesini verecek. Bölgedeki çocuklarla konuşun, sonra da Geodesic Psycho-isolation Chamber'a gidin. Metal rampadan yukarı çıkın ve kapıyı yumruklayın. İçeri girdikten sonra Sasha'nın düğmesini kullanarak kapağı açın. Sasha ile konuştuktan sonra Brain Tumbler kullanın.

Brain Tumbler Experiment, Part 1
Statik kaplı yere girin ve ilerlemek için yumruğunuzu kullanın. Pembe ayak izlerinden tavşanı takip edin. Büyük yaratık saldırdığında Sasha sizi dışarı çıkaracak.

Whispering Rock
Sasha ile konuştuktan sonra Ford's Sanctuary'e giden gizli yola girin. Marksmanship Learning Permit'i ve özel cihazı (Bacon) alın. Bacon'ı kullanarak başınız sıkıştığında tavsiye alabilir veya acil çıkış talep edebilirsiniz. Zihin dünyasına tekrar girmeye hazır olduğunuzda GPC'ye dönün ve Sasha ile konuşarak zihnine girin.

SASHA'S SHOOTING GALLERY

PSI Blast'ınızı deneme zamanı. Düğmeyi çevirerek "Skull" (kurukafa) göstermesini sağlayın. Karşınıza çıkacak alanda gördüğünüz hedefi bir kez vurunca hareket edecek, ikinci kez vurduğunuzda ise yeni bir alan açılacak. Tüm alanları geçene kadar hedefleri vurmaya devam edin. Bazı hedeflerin yanlarında patlayıcı kişisel şeytanların olduğunu göreceksiniz, bunları size yakınlaşmadan vurmanız gerekiyor.

BOSS: Mega Censor
Açık olan beş vanadan sızan küçük censor'lar sayesinde Mega Censor sürekli olarak sağlık kazanıyor. Bunu önlemek için vanaları kapatmanız gerekli. Mega Censor'un saldırılarından daha kolay sıyrılmak için ona kilitlenin. Etrafında sürekli olarak daireler çizin ve PSI Blast'ınızı kullanarak ateş edin.


Coach Oleander'ın eğitimini tamamlamak kolay bir iş değil. Epey terletecek.

Brain Tumbler Experiment, Part 2
Tekrar Brain Tumbler kullanın ve PSI Blast sayesinde yaratıktan kurtulun. Kuledeki çıkmaz sokağa ulaşana kadar tavşanı takip edin. Sasha sizi dışarı çıkaracak ve Oarsman's Badge verecek.

Whispering Rock
Öncelikle Agent Cruller'dan kazandığınız PSI güçlerinizi alın. Ayrıca Dowsing Rod satın almayı da unutmayın. Arrowhead'lerin mor buhar çıkan yerlerde olduğunu söylemiştik, Deep Arrowhead'lerde ise yerlerini belirten bu tarz bir işaret yok. Ancak eğer Dowsing Rod ciddi biçimde sallanmaya başladıysa Deep Arrowhead çıkarabilirsiniz demektir (bunun için Arrowhead'e iyice yakın olmalısınız). Cobweb Duster da satın alın. Lake Oblongata'ya gidin ve Boathouse'a girerek Admiral Cruller ile konuşun. Sonrasında limana inin ve Bobby Zilch ile konuşun. Ortaya gidin ve Elton ile konuştuktan sonra tekrar Bobby ile konuşun. Kanoya binin ve Milla Vodello'ya giderek zihnine girin.

MILLA'S DANCE PARTY

Burada her bir dans pistinde durarak sınıf arkadaşlarınızla konuşmalı veya bulduğunuz eşyaları toplamalısınız. Tilt makinasına geldiğinizde öncelikle etraftaki censor'ları temizleyin, aksi halde yeterince hız kazanamayacaksınız. Damalı tünele ulaşana kadar yukarı çıkmaya devam edin. Yarışta kestirmeleri ve hızlandırıcı yerleri kullanarak Bobby Zilch'i yenmelisiniz. Köpüklerden geçin ve düğmeye yumruk atarak pervaneyi çalıştırın. Mavi dalgadan yukarı çıktıktan sonra aşağı atlayarak halkalardan geçin. Bir sonraki kısımda ise Milla'nın dans ettiği balkona zıplayın, böylece Levitation Merit Badge sahibi olacaksınız.

Whispering Rock
Uçmayı öğrendiğinize göre artık daha önceden erişemediğiniz PSI Card'ları toplayabilirsiniz. Dogen'i kurtarmaya hazır olduğunuzda Sasha's Lab'a dönün.

Brain Tumbler Experiment, Part 3
Tavşanı takip etmeye devam edin. Balkona ulaşmak için bloba vurun ve çıkan köpükleri kullanarak balkona ulaşın. Kapağı açarak aşağı inin.

BOSS: Blueprint Brain Tank
1. Aşama: Tankın hedef kilitlemesinin kırmızı olmasını bekleyin ve hemen bir dikitin arkasına saklanın. Tank arka ayaklarının üzerine kalktığında göbeğinde yeşil bir kısım göreceksiniz, işte tam oradan vurmanız gerekiyor. Bunu yaptığınızda tank sırt üstü düşecek ve siz yeşil kısmı birkaç kez daha vurabileceksiniz. Eğer tankı arka ayakları üzerine kalktığı zaman kaçırırsanız saklanmaya bakın, çünkü hızla üzerinize doğru gelecek. Tankın üzerinde soru işareti çıktığı zamansa şaşırtma bombası atacak demektir. Eğer bu bombadan etkilenirseniz tüm kontrolleriniz birbirine girecek.

2. Aşama: Burada yapmanız gereken Levitation kullanarak beyine yaklaşmak ve ona yumruk atmak. Bu sırada beyinden yayılan yeşil lazerden kaçmayı da unutmayın.

Whispering Rock
Akşamları etrafta size zarar verebilecek hayvanlar bulunuyor. Sizi ateşe vermeye çalışan kurttan kurtulmak için Telekinesis kullanabilirsiniz, bu sayede kurt yakınınıza geldiğinizde hareketsiz kalacaktır. Ayının hamlelerinden kurtulmak çok daha kolay, yapmanız gereken tek şey onu vurmak veya ateşe vermek. Camp Store'a gidin ve ihtiyacınız olabilecek tüm eşyalardan satın alın. Zihin sağlığı gibi geliştirmeleri kendinize doğru çekebilmek için Mental Magnet almanız çok yararlı olacaktır. PSI Core alıp bunları Ford's Sanctuary'deki makinaya götürmeyi unutmayın. Ayrıca burada isterseniz Brain Tumbler'ı kullanarak önceden gittiğiniz yerlere tekrar gidebilirsiniz. Devam etmeye karar verdiğinizde göle inerek Lili'yle konuşun. Artık Bobby Zilch yolunuzu kapatmadığına göre ilerleyebilirsiniz.

Lake Oblongata
Raz, küresel güvenlik alanının içinde kalmalı. Yerdeki parlayan ayak izlerini takip edin. Sualtındaki kuleyi bulun ve kapısını yumruklayarak içeri girin. Spiral merdivenlerden yukarı çıkın ve ipe atlayarak çanı çalın.

BOSS: Hideous Hulking Lungfish of Lake Oblongata
1. Aşama: Lungfish size çöp tükürdüğünde sağa veya sola kaçın. Sizi içine çekmek istediğindeyse etraftaki sarı kutuları kırın. Böylece kutuların içindekiler Lungfish'in yüzüne çarpıp ona zarar verecek.

2. Aşama: Lungfish sizi kovalayacak. Köpüğünüzün içinde kalın ve bir önceki saldırı stiline dönene kadar koşarak kaçın. İlk iki aşamayı birkaç kez tekrarladıktan sonra 3. aşamaya geçeceksiniz.

3. Aşama: Buradaki deniz tarakları üzerlerine koştuğunuz zaman kapanıyorlar. Lungfish'in antenini savurmasını bekleyin ve deniz tarağının üzerine koşarak anteni kapmasını sağlayın. Böylece tuzağa düşmüş Lungfish'i yumruklayabileceksiniz. Bu şekilde enerjisini bitirdiğinizde Lungfish hareketsiz kalacak, Psychic Portal kullanarak zihnine girin.

LUNGOSHOPOLIS

Bu bölümde sizden korkan halk tarafından Goggalor olarak adlandırılan dev bir yaratıksınız. Hapishaneyi yıkarak Shield Merit Badge kazanın, bunun sayesinde saldırıları engelleyebilir ve elektriği geri yansıtabilirsiniz. Yıkıma devam ettiğiniz sırada Kochamara tarafından hazırlanmış beyin yıkama yayınlarından askeri bir saldırı hazırlığı olduğunu öğreneceksiniz. Silindir şeklindeki tünele

>>





Bu korkunç adamcıkların hızla çoğaldığını fark ettiğinizde oyunu bırakmak isteyebilirsiniz, etmeyin bunu!



>> gidin ve Shield kullanarak lazerlerden kurtulun. Bu bölgedeki hapishaneyi de yıkın. Balonu takip ederek baraja ulaşın. Taret saldırılarından kurtulmak için Shield kullanın. Tarete yeterince yaklaştığınızdaysa yumruğunuzu kullanın. Balonun üzerine çıkarak barajın üstünden atlayın. Köprüden geçtikten sonra şilebe binerek Scyscraper Island'a ulaşın. Gökdelenlerin tepesine tırmanın. Uçakların torpidolarından Shield kullanarak kurtulun. PSI Blast kullanarak uçakları vurun. Sıralanmış olan şileplerin üzerinden Tower Island'a geçin.

BOSS: Kochamara
Kochamara size yapacağı saldırıları önceden söylüyor, böylece neyle karşı karşıya olduğunuzu bilebiliyorsunuz. Son kelimesinde saldırıya geçtiği için iyi bir zamanlamayla Shield kullanmanız çok önemli. "Deadly... triangle beam!" saldırısını bu şekilde yansıtabilirsiniz. Yere indiğindeyse saldırıların zamanları farklı olacağından dikkatli olmalısınız. "Hard to avoid... area attack!" saldırısından hemen sonra kısa bir süre için saldırılara açık olacak, bu sırada onu yumruklamalısınız. Dövüş bittikten sonra radyo kulesine tırmanın.

Lake Oblongata
Lungfish size Lungfish Call verecek. Bunu Asylum Grounds ile Beach arasında yolculuk yapmak için kullanabilirsiniz.

Asylum Grounds
Lili'nin bileziğini sahildeki çıkıntıda bulacaksınız. Yukarı tırmanın ve Boyd ile konuşun. Milkman'den bahsettikten sonra Psychic Portal kullanarak zihnine girin.

THE MILKMAN'S CONSPIRACY

Buzdolabından Clairvoyance Merit Badge'i alın ve Boyd üzerinde kullanın. Dışarıda yolların karışmış olduğunu göreceksiniz ve yasaklı bölgeleri geçmek için belli nesneleri bulmanız gerekecek. İlk blokta soldaki arabanın bagajından dur işaretini alın. Bunu Road Crew G-Men'i geçmek için kullanın. Tek başına duran Phone Operator G-Man'e geldiğinizde kenardan bakın. Bir sonraki bloğa zıplayarak Rainbow Squirt ile buluşun. Soldaki siyah arabadan Hedge Trimmer alın. Sewer Worker G-Man'i geçmek için kenar boyunca yürüyün ve üçüncü bloğa zıplayın. Sağdaki bahçeye girip kargayla konuşun. Karga tüyünü tutarken Clairvoyance kullanın. Gri kapıdan geçtiğinizde, kapı arkanızdan kapanacak. Kapıyı açın ama geçmeyin, bunun yerine kırmızı kapıdan geçin. Çiçeği alın ve aşağı doğru ilerlemeye devam ederek postaneye gelin. Otoparktaki arabadan Watering Can alın. G-Man'in olduğu eve girin ve mutfaktan Rolling Pin alın. Dışarı çıkmadan önce elinize Watering Can'i almayı unutmayın. İlk bloğa geri dönün ve Hedgetrimmers G-Men'i geçmek için bulmuş olduğunuz Hedge Trimmer'ı kullanın. Evin içine girin ve Rolling Pin kullanarak masanın üzerindeki cephane güçlendirmesini alın. Elinizde çiçekle mezarlığa gidin ve mozolenin üzerindeki dallarda Pyrokinesis kullanarak kitabı alın.

Boyd size tüfek verecek. Postaneye gidip güvenlik kilidiyle oynayarak alarmın çalışmasını sağlayın. Hücre demirleri kapanmadan önce yasaklı bölgeden çıkın ve Clairvoyance kullanarak şifreyi okuyun. Postaneye girin ve Cobweb Duster kullanarak kapıdan geçin, ardından güvenlik kamerasında Clairvoyance kullanın. En geriye dönün ve tuvaletin yanından pompayı alın.

BOSS: Nightmare
Daireler çizerek PSI Blast ile saldırın. Patlayıcı tükürdüğünde Telekinesis sayesinde bunlardan birini ağzına geri atın. Bir kez yumruklayın ve mavi delikten atlayın.

Kanalizasyonda ilerleyerek kitap deposuna ulaşın. Tüfeğinizi elinize alın ve gerekli olduğunda Shield kullanarak binaya doğru yürüyün. Merdivenlerden çıkın Helicopter Helmet'i alın. Helikopter üzerinde Clairvoyance kullanınca Milkman'in yerini göreceksiniz. Telefon çalacak, artık telefon tellerini kullanabilirsiniz. İlk bloğa geri dönün ve Phone



Bazı bulmacaları çözmek için birden fazla kişinin beynine girmek gerekiyor. Bu da öyle bir an...



Bu adamın kafası gerçekten karışmış olmalı.

Operator G-Man'in yanındaki telefon direğine tırmanın. Buradaki nesneleri topladıktan sonra telefon tellerini kullanarak geri dönün. Kitap deposuna geri gidin ve yanında iki Phone Operator G-Man bulunan telefon direğine tırmanın. Burada Nightmare ile bir kez daha savaşmak zorunda kalacaksınız. Telden kayarken elektriğin üzerinden zıplayın. Eve gelince kapı zilini çalın ve Invisibility kullanın, Rainbow Squirt kapıyı ateş edebileceğiniz kadar açacak.

BOSS: Den Mother

1. Aşama: Bomba ve uzaktan saldırı kullanacak. Attıklarından kaçın ve ona ateş edin.

2. Aşama: Parlayan kırmızı nesneyi alın ve Clairvoyance kullanın. Burada yine aynı stratejiyi uygulayacaksınız. Merdivenlerden biraz yukarı çıkın, böylece ekrana doğru ateş ettiğinizde onu vurabileceksiniz. Ayrıca bombaları tekrar onun yönüne doğru atmak için Telekinesis de kullanabilirsiniz.

Asylum Grounds

Boyd, Asylum kapısını açacak. Eğer daha önce yapmadıysanız Lili'nin bileziğini alın ve üzerinde Clairvoyance kullanın. İçeri girdiğinizde Brain Jar bulacaksınız. Bacon kullanarak ana üsse ışınlanın, burada Agent Cruller size zihin sağlığı kazandıracak. Etrafta dolaşarak daha önce almadığınız şeyleri toplayabilirsiniz, kendisiyle tekrar konuştuğunuzda eski yerinize ışınlanacaksınız. Ayrıca Sasha's Lab'da bulunan Brain Tumbler'la önceki bölümlere tekrar gitmeniz de mümkün. Devam etmeye hazır olduğunda Asylum'a dönün ve sağdaki kapıyı engelleyen yığına yumruk atın, bahçeye girerek Gloria ile konuşun. Ödülünü aldıktan sonra kısa bir demo izleyeceksiniz, ardından üzerinde Pscyhic Portal kullanın.

GLORIA'S THEATRE

Bonita'nın soyunma odasına girebilmek için Invisibility kullanın. Depodan bir mum alıp spot ışığında kullandıktan sonra Pyrokinesis ile yakın. Eleştirmenle konuşarak size senaryosunu vermesini sağlayın. Onu Becky'e götürdüğünüzde size bir megafon verecek. Sahnenin karşı tarafından megafonu kullanarak Becky'yle konuşun. Sahnedeki parlak ışıktan geçerek sağ tarafta yamaç olanla değiştirin. Işığı karanlık hale getirdiğinizde ejderha kafası yamaca tırmanabilmenizi sağlayacak. Becky'den senaryoyu tekrar oynatmasını isteyin, ejderha kafasından tırmanarak "The Day the Mail Boat Finally Came" senaryosunu alın. Bunu Becky'e verin ve aynı sahnede oynatın. Oyundan sonra bota binince yeni sahneye gideceksiniz. Tırmanarak "Goodbye Hagatha Home" senaryosunu alın. Sahnedeki kapıdan geçin. Ortasında ağaç veya Maypole olan sahnede olmalısınız. Eğer Maypole varsa spot ışığına vurarak ağaç göstermesini sağlayın. Becky'den "Goodbye Hagatha Home" sahnelemesini isteyin.

Ağaçtaki yatay çubuklarla balona ulaşın. Invisibility kullanarak spot ışıklarından sakınabilirsiniz. En sonunda asansöre ulaşacaksınız. Invisibility kullanın, mumu alın ve spot üzerinde kullanın. Phantom'u takip edin.

BOSS: Phantom

Sahneden mumları alın ve müzik notalarına doğru gidin. Phantom'un saldırılarından zigzag çizerek kurtulun. Spot ışığına mum yerleştirin ve yakın. Phantom düştüğünde onu takip edin ve vurun. Eninde sonunda Phantom tekrar uçacak ve spot ışığını yok edecektir. Siz de uçun ve mumu tekrar yakın. Ya da isterseniz yeni bir spot kullanabilirsiniz.

Asylum Grounds

Gloria size ödülünü verecek. Sonraki kapıdan geçerek avluya girin. Fred'in kişilik bölünmesi sorunu var, üzerinde Psychic Portal kullanın ve sorununu çözme yolunda ilk adımı atın.

WATERLOO WORLD

Fred'in zihni, minyatür bir savaş alanı oyunu. Raz oyun tablasına çıktığı zaman oyun taşlarının boyuna inecek kadar küçülecek. Savaş alanının herhangi bir kısmını yakından incelerseniz, daha da küçüleceksiniz. Raz taşları yalnızca onlarla aynı boyda olduğu zaman oynatabilir. Orta büyüklüğe geçmeniz gerektiğinde kırabileceğiniz vanaları bulmalı ve köpüklere binmelisiniz. Normal boya dönmek içinse merdivenden tırmanarak tabladan dışarı çıkmalısınız. Öncelikle Telekinesis kullanarak Priceless Coin'i şömineden çıkarın, ardından tablaya girin. Carpenter's House'a gidin (üzerinde çekiç olan bayraktan tanıyabilirsiniz), çatısındaki Censor'ları yok ettikten sonra dışarı çıkacaktır. Eğer top tarafından saldırıya uğrarsanız Telekinesis kullanarak onu göle atın. Giyotini Invisibility kullanarak geçin. Çatıyı temizledikten sonra adamla tekrar konuşun. Vanayı kullanarak orta boya büyüyün, Telekinesis ile Carpenter taşını kırık köprünün yanına yollayın.



Waterloo Savaşı işte böyle kazanılır sevgili Napolyon, naber?..

Bir Peasant alın. Önce giyotinin yanındaki evde bulunanla konuşun. Sonrasında Fred ve ardından da Peasant'la konuşun. Peasant taşını askerin yanına götürün. Üçgen evden bir Peasant daha alın. Ona Priceless Coin'i verin. Orta boya büyüyün ve Salt Shaker'ı yoldan çekin. Carpenter'ı kullanarak köprüyü tamir edin ve Peasant'ı askerin yanına götürün. Bir Peasant daha alın, bu da sizden silah isteyecek. Napoleon'un kalesinin solundaki binaya girin ve akrobatik yeteneklerinizi kullanarak sağdaki binaya geçin. Bir binanın çatısından diğer binanın çatısına atlamanız gerekiyor. Saman yığınını yakın ve tüfeği alın. Tüfeği Peasant'a verin ve askerin yanına götürün.

Napoleon'un kalesini geçmek için ipleri kullanın, merdivenden yukarı çıkarak dışarıdaki çıkıntılara ulaşın. Zıplayarak ilerleyin ve ortasında "N" olan mavi altıgene ulaşın. Buradan soldaki ve sağdaki çıkıntılara atlayarak topların bulunduğu platformlara ulaşın. Topları nehre atın ve Telekinesis kullanarak çarkların arasındaki nesneyi çıkarın.

Bayrağında çatal-kaşık olan binaya girin ve Hearty Knight'la konuşun, ardından salyangozların olduğu tepeye çıkın. Telekinesis kullanarak kendinize doğru on tane salyangoz çekin. Orta boya büyüyün ve salyangoz taşını restorant üzerinde kullanın. Hearty Knight taşını Napoleon'un kalesi üzerinde kullanarak Fred'in zihnindeki savaşı kazanın.

Asylum Lower Levels

Avlunun arkasındaki yığına tırmanın ve pencereden Edgar'ın stüdyosuna girin. Üzerinde Pscyhic Portal kullanın. >>



Büyük patronun çevresinde koşmak... Bu bana Oyungezer ofisini hatırlattı.



Bana sormayın, orada yazıyor. Havalanmak için E'ye bas... O kadar.


Gel pisi pisi, sana ünlem vericem.

>> BLACK VELVETOPIA

Öncelikle bilgi almak için köpekle konuşun, ardından Rose ve Archway resimlerini alın. Elinizde resim tutarken Clairvoyance kullanırsanız asılması gereken yeri görebilirsiniz (eğer gül resmini asarsanız gerçek bir güle dönüşecek ve siz de onu penceredeki kadının sizi içeri çekmesi için kadına verebileceksiniz). Archway resmini yakındaki çiviye asın. Karşıya geçerek ara sokağa girin. Balkonların seviyesine zıplayarak yola devam edin ve soldaki ara sokağa inin. Buradan sağdaki kapıya koşun. Soldaki sokağa girin, soldaki balkona Levitation kullanarak ulaşın. Soldaki sokağa atlayın, sağdaki aralığa girin, burada Queen of Clubs'ı göreceksiniz.

BOSS: Tiger
Levitation, Pyrokinesis ve Shield kullanacağınız. Önce Tiger'ı yakın ve saldırılarından kaçın. Ateşleri söndükçe yakmaya devam edin, bu sırada enerjisi azalacak. Size doğru hamle yaptığında Shield kullanın, dengesini kaybettiğinde yumruklarınızla enerjisini götürün.

Orta kısma geçtiğinizde Edgar ile konuşarak ona Queen of Clubs'ı verin. Clubs ile birlikte portaldan geçerek en son bulunduğunuz yere geri dönün. Merdivenden çıkıp ipi kullanın. Çubukları kullanarak ilerleyin ve soldaki sokağa atlayın. Döndüğünüzde sokağın karşısında Queen of Hearts'ı göreceksiniz. Burada bir de çivi olduğu dikkatinizi çekecek.

BOSS: Dragon
Tiger'da kullandığınız taktiğin aynısını kullanın, Shield sizi Dragon'ın saldırılarından koruyacak.

Queen of Hearts kartını Edgar'a verin ve Hearts çerçevesinden geri dönün. Sokağın karşısındaki ara sokağa gidip Collie'yle konuşun. Guitar tablosunu alın. Sokağın karşısına geçin ve onu Hearts portalının yanına asın. Merdivenden yukarı çıkın ve Cobweb Duster kullanarak eve girin. Balkona çıkarak çıkıntıya atlayın. Oradan balkonun üzerindeki tenteye çıkın ve soldaki boşluğa düşün. Kanalizasyon deliğine girip ilerlediğinizde sol tarafta Queen of Diamonds'ı göreceksiniz.



BOSS: Eagle
Bir kez daha aynı taktiği kullanın. Eagle havalandığında gölgesinin üzerinize düşmesini bekleyin ve Shield kullanın. Düştüğü zaman onu yumruklayabilir veya ateşe verebilirsiniz.

Kartı Edgar'a verin ve Diamonds portalından geri geçin. Dalmatian'la karşılaşıncaya kadar sokaktan ilerleyin. Window ve Wine tablolarını alın. İpten tırmanın ve çıkıntıdan ilerleyerek çiviyi bulun. Window tablosunu asın ve pencereden içeri girin. Bulldog'un Queen of Spades'in yanında durduğu yere atlayın. Merdivenden çıkıp Dingo ile konuşun. Size Confusion Merit Badge'i verecek.

BOSS: Cobra
Önce Invisibility kullanın, ardından Cobra'ya Confusion Grenade fırlatıp yumruklayın ya da ateşe verin. Size attığı bombalara karşı Shield kullanın.

Edgar'a Queen of Spades'i verdiğinizde kart kulesini tamamlayacak. Üzerine tırmanın ve El Odio'nun arenasına girin.

BOSS: El Odio
Levitation topunu kullanın ve çember çizmeye başlayın. Zıplamanızı öyle bir ayarlamalısınız ki Ed Odio size saldırdığında boynuzları duvara saplı kalmalı. Telekinesis kullanarak mızrak atın. Mızrak atmadan önce arkasını dönüp size doğru hamle yapmasını beklerseniz vurmanız daha kolay olacaktır. Bunu dört kere tekrarlamanız yeterli olacak.

BOSS: Dingo
Boğadan mızrakları çıkarmak için Telekinesis kullanın. Dingo'ya önce bir Confusion Grenade fırlatın, ar-


Medyum kahramanımız Raz'in yüksekten düşünce ölmek gibi yetenekleri de olmalıydı.

dından Telekinesis kullanarak mızrak atın. Eğer bombalarınız biterse çiçeklerin arasından bulabilirsiniz. Dingo şaşkın haldeyken saldırarak enerjisini bitirmelisiniz.

Asylum Lower Levels
Edgar size Dr. Loboto'nun bitmiş tablosunu verecek. Crispin ile konuştuktan sonra Edgar'ın tablosunu, Fred'in ceketini ve Gloria'nın ödülünü kullanın, Crispin asansörü kullanmanıza izin verecek.

Asylum Upper Levels
Gözünüzün kenarıyla devamlı olarak birini göreceksiniz. Onu takip edin. Fareleri kendilerini patlatmadan önce yakmanız gerekiyor. Merdivenlerden ve tavandaki deliklerden çıkarak yukarıya doğru ilerleyin. Yeşil zehirli sıvıya geldiğinizde merdivenden tırmanın ve direkler sayesinde yukarıdaki odaya ulaşın. Direkten yukarı çıkıp bir sonraki kata gelin. Bu şekilde ilerlediğinizde en tepeye yakın bir yerde kapısını bir sandalyenin tuttuğu bir oda göreceksiniz. Sandalyeyi yolunuzdan çekmek için Telekinesis kullanın. Direkten tırmanın ve borudan aşağı kayın, ardından tekrar çubuklardan yukarı çıkın. Önünüze çıkacak olan kişiyi dinleyin. Eğer isterseniz Bacon kullanarak ana üsse geri dönebilir, tamamlanması gereken işlerinizi halledebilirsiniz. Geri dönmeye hazır olduğunuzda maden arabasını kullanarak onunla tekrar konuşun. Burada oyunu kaydedin, çünkü geri dönüşü olmayacak bir yola girmek üzeresiniz. Asansörle sonraki kata ulaşın. Merdivenlerden çıkın ve Invisibility kullanarak ilerlemenizi engelleyen kargayı geçin.

The Lab of Dr. Loboto
Yokuştan yukarı çıkıp esirlerin olduğu odaya gelin. Demonun ardından masanın üzerindeki doğumgünü pastasını alın. Pastayı Mr. Pokeylope'ye gösterin. Telekinesis kullanarak onu kafesinden kurtarın ve Sheegor'un yanına götürün. Telekinesis kullanarak Mr. Pokeylope'nin beynini Brain Tank'a atın. Sasha and Milla'yla birlikte Lili'yi kurtardığınızda oyunun geri kalan kısmında gerçek dünyaya dönemeyeceksiniz.



BOSS: Giant Psychoblaster Death Tank
Telekinesis kullanarak taşları tankı çevreleyen kayalara doğru fırlatın. Tahtalara yeterince yaklaşmaya çalışın ve onları ateşe verin. Telekinesis kullanarak tankın ortaya çıkmış olan yeşil kısmına taş atın. Ayrıca tankın size attığı kayalardan kurtulmak için de Shield kullanın.Telekinesis kullanarak beyninizi tankın içine atın.

MEAT CIRCUS
Oly'i karavana kadar takip edin. Eğer Collective Unconscious'a dönmek isterseniz Smelling Salts'ı veya teleport böceğini kullanabilirsiniz. Oly'nin ardından çadıra girin. Telekinesis kullanarak Oly ulaşana kadar tavşanı sabit tutun. Saldıran tavşanlara karşılık verin, Oly tavşanı her yakaladığında bir kat yukarı çıkabilecek. Merdivenden çıkın ve şişman adamda zıplayarak Oly'ye yetişin. Trapezi ve direkleri kullanın, bıçak atan adamı vurun ve dönen diske atlayın. Bıçak atıcı size bıçak atacak, burada zamanlamanızı iyi yapıp çift zıplarsanız bıçak diske saplanacak. Bıçağı kullanarak bir sonraki kısma ulaşabilirsiniz. Oly yakalayana kadar tavşanı sabit tutun, ardından platformları kullanarak diğer dönen diske geçin. Bıçakları kullanıp sonraki kata ulaşın. Buradaki iki ip sayesinde son platforma geleceksiniz. Oly tavşana yetiştiğinde kapıdan geçmesini seyredin ve ardından Tunnel of Love'a girin. Burada bıçaklar tarafından vurulmamanız gerek, aksi halde düşersiniz. Sonraki çadıra girin.

BOSS: The Butcher
Bıçaklara ve tekmelere karşı kendinizi korumak için hedefe kilitlenin ve Shield kullanın. Bıçağını yere sapladığında koluna koşun, omzuna zıplayın ve kafasına yumruk atın. Arenanın ortasındaki öğütücüye düşmeyin.

Su yükselirken Razputin's Dad, Raz'ı engelli bir parkurdan geçmeye zorlayacak. İplerdeyken size atacağı şeylerden bazıları düz, bazıları yukarı doğru geliyor. Düz gelenlerin üzerinden zıplayın, diğerlerindense durmadan ilerleyerek sakının. Yanan kısma geldiğinizde Levitation kullanarak bir panelden diğerine geçin. Geniş platformun üzerinde Levitation kullanıp köpüklerle yukarı çıkın ve yanan çemberlerden geçin. Üzerinize gelen şeylerden zigzaglar çizerek kurtulabilirsiniz, bu sırada ateşe sakın değmeyin. Merdivene ulaştığınızda tırmanmaya başlayın.

BOSS: The Butcher and Razputin's Dad
Razputin's Dad yine üzerinize bir şeyler fırlatmaya başlayacak. Bunlardan sakındıktan sonra Telekinesis'le birini Butcher'ın dizine fırlatın. Butcher'ın kafası yere doğru eğilecek ve yumruk mesafesine gelecek. Bu arada savunma amacıyla Shield kullanmayı da unutmayın.

BOSS: Two-Headed Dad Monster
Devasa Razputin olduğunuzda yaratığa doğru gidin ve bir kez yumruk atarak gardını indirmesini sağlayın, ardından bir yumruk daha atın. Küçülmeden önce mümkün olduğunca çok yumruk atmaya çalışın. Tekrar büyüyene kadar Levitation topunu kullanarak yuvarlanın ve zarar görmemeye çalışın. Enerjisi bittiğinde oyun da bitmiş olacak.


Oyunun en anlaşılmaz karakterlerinden biriyle tanışmaya hazır olun.





LEFT 4 DEAD

ZOMBİLER VE SİZ: ACİL DURUMLARDA HAYATTA KALMA YOLLARI -ALİ SEZGİN

Hayatta her şey mümkün. Kendinizi bu gerçeğe ne kadar iyi hazırlarsanız, beklenmedik durumlarda hayatta kalma şansınız o kadar çok artacaktır. Bu yazının yazıldığı sıralarda Dünya atmosferinde dolanan başıboş bir göktaşı, siz bu rehberi okurken dünyaya biraz daha yaklaşmaya karar verip hayatınızı kolaylıkla sona erdirebilir. Ya da ben bahsedene kadar varlığından bile bihaber olduğunuz bir miktar tükürük, boğazınıza yanlış borudan inerek hayatınızı anlatan kısa bir film için size tek kişilik bir bilet ayarlayabilir. Bunlar kontrol edemeyeceğimiz, başımıza gelme ihtimali daima düşük olan tehlikeler ve ne mutlu ki üzerinde çok düşünmemize gerek yok. Biz şimdi daha gerçek ve önlenebilir bir tehdide çözüm bulacağız: Zombi İstilası. Daha önceki rehberlerimizde galaksileri yok eden dev halkalar, olası bir Üçüncü Dünya Savaşı ve kendilerini mavi/kırmızı olarak ayırıp savaşan çizgi film karakterleri gibi olası büyük sorunlara karşı pratik fakat etkili çözümler getirmiştik. Üzülerek söylemek zorundayım ki söz konusu zombiler olunca, basitleşmesi gereken birçok sorun daha da derinleşiyor. Bu defa gerçekten başımız belada.

Bu rehberi okumaya başladığınız şu dakikalarda Left 4 Dead'in dört farklı karakterin dayanışma içinde zombilerle dolu çeşitli senaryolardan sağ çıkmaya çalışması üzerine kurulu olduğunu bilmiyorsanız üzgünüz, büyük ihtimalle ya çoktan bir zombiye dönüştünüz ya da son iki aydır hiç dışarı çıkmadınız (ki ikisi hemen hemen aynı şey). Korkmayın, rehberimiz bu olası durumu da göz ardı etmiyor ve böyle bir olasılığa karşı günlük hayatta karşınıza çıkabilecek yeni tehditler konusunda sizi bilgilendirmeyi ihmal etmiyor. Unutmayın; sokakta gördüğünüz zombileri tanımlayabilmeniz sizi arkadaşlarınız arasında daha popüler bir insan haline getirebileceği gibi arkadaş grubu içindeki tek canlı varlık olma şansınızı da oldukça arttıracaktır.

DERS 1: YAŞAYAN ÖLÜLER

Genel kanının aksine zombiler çalışkan ama dikkati dağınık varlıklardır. Birbirleriyle genelde ilgilenmezler ve yiyebilecekleri hedefler olmadığı sürece çok hareket etmezler. Zombiler el fenerleri başta olmak üzere ışığa, silahlara ve araba alarmı gibi yüksek seslere ve tahmin edebileceğiniz üzere kendilerine yaklaşan canlı varlıklara karşı son derece hassastırlar. Bir zombiyle karşılaşmanız durumunda onunla konuşup sorunlarını çözmeye çalışmakla boşuna uğraşmayın. Bunun yerine sizi fark edemeyeceği kadar uzak mesafelerden kurun iletişimi. Mesela bir tabanca ile hayatına son vermek, ilişkiniz açısından iyi bir başlangıç olacaktır.

Dikkatlerini verdiklerinde ölümcül yaratıklara dönüşen bu varlıklar, çoğunun maraton ve olimpik geçmişi olması dolayısıyla uzun mesafeleri rahatlıkla alabilirler ve eski moda zombileri durdurabile-



İşte parçalanmış bir ekibin hazin sonu. Zoey'nin bu saatten sonra fazla bir şansı yok.

cek olan barikat ve engelleri pek umursamazlar. Belli bir terbiye anlayışından yoksun olan bu ölü dostlarımız, üzerimize koşarken çoğu zaman garip sesler çıkarmaktan geri kalmazlar. Sağır veya dikkati korkunç derecede dağınık bir şahıs olmadığınız sürece bir zombiye habersiz yakalanma ihtimaliniz, gökten kedi köpek yağmasına eşdeğerdir. Aynı durumun bütün şehrin zombiye dönüşmesi ihtimali için de sıkça söyleniyor olması sizi korkutmamalı. Sonuç olarak iki imkânsız değişkenin aynı anda gerçekleşme ihtimali, yağmakta olan kedi ve köpeklerin bir yandan da Unforgiven'ın sözlerini mırıldanması ihtimaline eşdeğer olacaktır.

Left 4 Dead dünyasında zombilerle ilgili başınıza gelebilecek en ters durum, yaklaşık 15-20 tanesinin birden üzerinize doğru depara kalkmasıdır. Böyle bir durumda lütfen elinizdeki rehberi ihtiyacı olabilecek kişilerin kolaylıkla bulabileceği bir noktaya bırakın ve -hâlâ varsa- arkadaşlarınızla beraber kontrol edebileceğiniz dar bir alana doğru geri çekilin. Eğer yaratıkların gelebileceği birden fazla nokta varsa, çil yavrusu gibi dağılmak yerine (zombiler çil yavrularının tadına bayılır) arkadaşlarınızla işbölümü yaparak güvenli bir bölgeyi seçip korumanız, hayatta kalma ve dolayısıyla akşam yemeği olmama ihtimalinizi yükseltecektir.

Yaşayan ölülerle ilgili bilmeniz gereken bir başka önemli detay da yön duygularının ve temel becerilerinin iyi olmadığıdır. Üzerine kapı kapanan bir zombi, kapı kollarına inanmaması yüzünden nazikçe açmak yerine kapıyı parçalayarak ilerlemeye çalışacaktır. Kapıları kapatmak size silahınızı doldurmak ve son duanızı edebilmek gibi hayati eylemler için zaman kazandıracağı gibi, hayatta kalmanızı sağlayacak başka kapıları da açacaktır (yazarın notu: bu kapılar mecazi olduğu için onları kapatmanız gerekmiyor).

DERS 2: ÖLÜ YAŞAYANLAR

Ölü yaşayanlar, değişik beceriler geliştirmiş zombilerdir, ilk dersimizde işlediğimiz yaşayan ölülerin gelişmiş ve özelleşmiş modelleridir. Rehber yazıldığı tarihte toplamda beş çeşit ölü yaşayan sayılmış olmasına rağmen, virüsün etkilerinin kişiden kişiye değişiklik göstermesi sebebiyle gerçek sayıları tam olarak bilinmemektedir. Ölü yaşayanlar, yaşayan ölülere göre daha tehlikeli ve zorlu varlıklar olmasına rağmen, hazırlıklı ve bilgili olduğunuz sürece üstesinden gelemeyeceğiniz varlıklar sayılmazlar. Zombi sarrafı rehberiniz, şimdi her bir karakteri sizin için analiz edecek.

BOOMER (BOMBACI)

Bombacılar obez insanların virüsten etkilenmesiyle ortaya çıkar. Genel yanılgının aksine bombacıların içi yağ değil zombileri kendine çeken bir tür sıvı ile doludur. Bu sıvı, yaşamaya çalışanlara temas ettiğinde çevredeki bütün yaşayan ölüler o kişiye odaklanır.

Bombacılar karşısında uygulanacak genel taktik, ne pahasına olursa olsun yaklaşmalarına izin vermemektir. Kötü kokularının ve dikkat çekici kişiliklerinin yanı sıra, bombacılar benzer yaratıklar gibi sakince yere yığılıp ölmek yerine çevresindeki her şeye sıvısını sıçratacak şekilde patlar. Bir bombacı size çok yaklaşırsa yapabileceğiniz en mantıklı hareket üzerinize kusmamasını ummak ve onu silahınızın dipçiğiyle ittikten sonra güvenli bir mesafede patlamasını sağlamak olacaktır. Sakın ola burnunuzun dibinde duran bir bombacıyı öldürmeye kalkmayın, ölümü başınıza daha çok iş açar.

Zeki bombacılar genelde yolunuzun üzerindeki dar alanlarda ve köşe başlarında olacaktır. Çevrenizde bir bombacı olduğundan şüpheleniyorsanız birkaç saniye- >>

1- Bombacının gözlerini bu kadar yakından görmek hiç de hayra alamet sayılmaz.

2- Silahınızı ateşlemeden önce mutlaka biraz geri çekilmelisiniz.







1- Smoker'ın dili Marmaray'dan bile daha uzun bir hatta gidip gelebilir ve bu yolculuklarda genellikle kaza olur.

2- Paniğe kapılıp kaçmak ya da ekip arkadaşınızı kurtarmak arasında tercih yaparken hangisinin daha çok işinize geleceğine bakın. Çok bencilsiniz fakat.



>> liğine -daha fazla durmanız durumunda bir sonraki hareketiniz ölmek olabilir- durup çevreyi dinlemek en mantıklısıdır. Size yakın ama göremediğiniz bir noktada bir bombacı olduğunu düşünüyorsanız, silahınızı savurarak köşeyi dönmek veya ileri geri hareketlerle onu kandırmaya çalışmak etkili bir çözüm sayılabilir. Bombacılar en kirli ölü yaşayan türüdür.

SMOKER (TİRYAKİ)

Tiryaki, ismini sürekli yaydığı garip duman bulutu sayesinde almıştır. Bu varlığın en büyük becerisi, fazla uzayan dili sayesinde bir kurbağa misali yemeğini diliyle kavrayıp etkisiz hale getirerek, kendine çekebilmesidir. Tiryaki kendi başına çok büyük bir tehdit sayılmaz ama dili sayesinde sizi bulunduğunuz güvenli noktalardan uzaklara, dostlarınızdan yardım alamayacağınız yerlere taşıyabilir. Daha fenası, tiryakinin diline düşmüş bir yaşamaya çalışanın bir anda kendini diğer ölü yaşayanların tam ortasında bulmasıdır. Akıllı bir tiryaki tek başına etkisiz olduğunu bilir ve sizi bombacı ve avcıların önüne atarak kısa sürede öldürebilir.

Diğer yaratıklara göre daha zeki olan tiryaki çoğu zaman arkadan yaklaşmayı ve ekibin geride kalan üyelerini kendine çekmeyi tercih eder. O karambolde, önde ilerleyen yaşamaya çalışanlar arkadaki arkadaşlarının kaybolduğunu fark etmez ve şuursuzca ilerlemeye devam eder. Left 4 Dead evreninde şuursuzluk, arkada kalmaktan daha az tehlikeli olduğundan, en iyisi gruptan kopmamaktır. Diğer bir savunma yöntemi de çevreyi çok dikkatli dinlemek… Tiryaki, yaydığı duman yüzünden sürekli öksürür ama genel olarak insanlardan mümkün olduğunca uzakta gezmeyi tercih ettiği için duyulması oldukça zordur.

HUNTER (AVCI)

Bilim adamlarına göre fazla rap dinleyen insanların dönüşmekte olduğu bir ölü yaşayan türüdür avcı. Esas özelliği ise en tehlikeli ölü yaşayan olmasıdır. Eğildiğinde çıkarttığı hırıltı dışında neredeyse tamamen sessizdir ve o saldırmaya karar verene kadar nerede olduğunu anlamanız çok zordur. Arkadan saldıran tiryakilerin ve yolunuza pusu kuran bombacıların aksine bir avcı size hemen hemen her yerde saldırabilir. Temel saldırıları uzun mesafeleri kat ederek insanların üzerine atlamak ve avını etkisiz hale getirdikten sonra parçalara ayırmaktır.

Rehberimizi okumamayı tercih eden insanların çoğu avcılara yem olmaya mahkumken, siz pek çok cesur araştırmacıyı feda ederek bulduğumuz çözümler sayesinde çaresiz değilsiniz (rehberi okurken yaşanabilecek avcı saldırılarından şirketimiz sorumlu değildir). Yaptığımız deneyler sonucunda gördük ki bir avcıya tek başına yakalanan bütün deneklerimiz kariyerlerine geleceği pek de parlak olmayan akşam yemeği statüsünde devam etmekte. İlginç bir şekilde bir veya birden fazla insanla dövüştürdüğümüz (rehberimiz sadece sizin iyiliğinizi düşünmektedir) avcılar, deneklerimiz tarafından savuşturulup öldürülmekteler. Araştırmalarımız sonucunda avcı, bir kişiyi etkisiz hale getirirken kurbanın yanında bulunan diğer deneklerimizin avcıyı ateş ederek/iterek defedebildiğini gözlemledik. Bu sonuca varana kadar toplamda 43 tekil denek feda etmemiz ise tamamen başka bir rehberin konusudur.

Grup halinde gezmenin dışında avcılara karşı en iyi korunma yolu, her zaman olduğu üzere sesleri dinlemektir. Bir avcı hemen hemen her yerden gelebilir ama saldırmak için genelde insanların dikkatinin dağıldığı ve başka tehditlere odaklandığı durumları bekler. Her korku filminde olduğu üzere sürüden ayrılmak kişiyi avcılar için kolay yem haline getirir.

WITCH (CADI)

Şüphesiz ki ölü yaşayan varlıkların en korkuncu cadıdır. Genel olarak bulundukları yere kapaklanıp ağlamakta olan cadılar dikkatlerini çekmediğiniz sürece size saldırmazlar. Bir cadının dikkatini çekmeninse çeşitli yolları vardır. Bunlara kısaca bakalım:

-Fazla yaklaşmak
-Üzerine el feneri, lazer tutmak
-Taş atmak
-Ders notu istemek
-"Neyin var kuzum?" sorusu

Cadılara karşı geliştirdiğimiz en iyi çözüm, onları kendi hallerine bırakmak oldu. Sessiz olduğunuz



Şu sahneyi yaşadığınızda, omuzlarınızdan büyük bir yükün kalktığını ve avuçlarınızın ter içinde kaldığını fark edeceksiniz.





1- Pardon hanfendi, ben sadece bir arkadaşa bakıp çıkacaktım ama? Olmadı di mi? Gidebilir miyim, lütfen?

2- Hiç tanımadığınız bir cadıya asla çiçek ya da fener uzatmayın. Çok fena sinirleniyorlar.

ve dikkatini çekmediğiniz sürece zaten cadılar genelde insanlara ilgisizdir. İlerlemeniz gereken rotayı bloke etmesi durumunda ise iyi bir planla cadıyı sorun yaşamadan öldürebilirsiniz. Unutmayın; "cadının eti yanmaz". Cadılara molotof kokteyli atmak etkili bir taktik değildir, sadece molotofu atan kişinin ömrünü kısaltacaktır. Cadı avcılığının temel taktiği, kimseye saldırmasına fırsat vermeden cadıyı farklı yönlere çekmek olacaktır. Örneğin bir kişi tek bir tabanca kurşunuyla cadıyı uyandırıp kendine çekerken, ters noktada bekleyen keskin nişancı, iyice uzaklaşan bu sinirli hanımı kolaylıkla avlayacaktır.

TANK (ÖKÜZ)

Steroitlerin zombi virüsüyle birleşiminden oluştuğunu tahmin ettiğimiz tanklar "kesinlikle sakınılacaklar" listemizin başında yer alıyor. Tankların iki ana silahı var: İlki yaşamaya çalışanlara savurduğu yumruklar, ikincisi de çevreden toplayıp fırlattığı molozlar.

Tanklar sağlıklı bir insanla aynı hızda koşarlar ve olağanüstü bir aksilik olmadığı sürece bu insanları yakalamaları imkânsızdır. Bu yüzden içinde bulunduğunuz grubun (tek başınıza gezmeyecek kadar akıllı olduğunuzu varsayıyoruz) en sağlıklı elemanı saldırarak tankın dikkatini üzerine çekmeli ve koşabildiği kadar hızlı koşmaya başlamalıdır. Bu gibi durumlarda tank, moloz fırlatarak sağlıklı insanları yaralamaya ve bu sayede yakalamaya çalışacaktır. Fakat saldıracak hedef bulamamaları durumunda kontrolü kaybederler. Rehberiniz, olur da ölürseniz ve olur da tanka dönüşürseniz, pozisyon veya zaman ayırt etmeksizin derhal insanlara saldırmanızı tavsiye etmektedir. Bu arada, elinde bu rehberi gördüğünüz insanlardan uzak durmak, yeni başladığınız zombi ömrünüzün süresini oldukça arttıracaktır.

Sevgili okuyucularımız, bu rehber tamamen deneyimlere dayalı olarak edinilen bilgilerle yazılmış olmasına rağmen, tıpkı diğer tüm rehberler gibi bizzat edineceğiniz deneyimin yanında önemsiz bir kaynaktır. Zombiler üzerinde deneyler yapmaktan, denemediğiniz yolları ve teknikleri denemekten kaçınmayın.

Rehber bitmiştir. Lütfen kitapçığı sizden sonrakilerin kolay bulabileceği bir noktaya koyarak yolunuza devam ediniz.

Ona boşuna öküz demiyoruz.



YAŞAMAYA ÇALIŞANIN EL KİTABI

- Zombiler ışığa ve gürültüye karşı son derece hassastır. Çok gerekmediği sürece el fenerinizi açmayın ve o taraftan gelebilecek bir saldırıya hazırlıklı değilseniz, hiçbir köşeye -dönerken bile olsa- fener ışığınızı tutmamaya çalışın.

- SMG ve saldırı tüfeği kurşun doldurmanız durumunda şarjöründe kalan kurşunları yenilemez. Yani şarjörünüz bitmeden veya çok az kurşununuz kalmadığı sürece kurşun değiştirmeyin.

- Zombiler doğaları gereği gürültücü varlıklardır. Alt katınızda veya bitişik odalarda gürültü yapan komşularınız olması durumunda polisi aramak yerine, sesleri iyice dinlemeye çalışın. Bu sayede, odada kaç tane yaşayan ölü olduğunu ve çevrenizde ölü yaşayanlardan hangilerinin bulunduğunu anlayabilirsiniz.

- Eğer peşinizde ölü yaşayanlara dönüşmüş arkadaşlarınız varsa (ki siz buna Versus mod da diyebilirsiniz) normalin aksine mümkün olduğunca hızlı şekilde ilerlemeye çalışın. El fenerleriniz kesinlikle kapalı olsun ve mola verecekseniz sadece bir veya iki girişi olan yerleri tercih edin.

- Açık alanlara girmeden önce çevrede bulunan yaşayan ölüleri, cephane sorunu çekmeyeceğiz tabancalarınızla öldürmeniz işinizi oldukça kolaylaştıracaktır. Eğilmek, nişan alma kabiliyetinizi büyük oranda artırmasına rağmen bu gibi durumlar dışında eğilmekle vakit kaybetmeyin.

- Rehber deneklerimiz, kaynağını tam olarak anlayamadıkları bir tür müziğin mücadeleleri sırasında onlara eşlik ettiğini belirttiler. Biz de araştırma grubu olarak şu sonuca vardık: Güruh halinde gelen zombilerin, cadının ve tankın kendilerine ait tema müzikleri bulunmaktadır. Kulağınızı tema müziklerine vermeniz durumunda çok değerli birkaç saniye kazanarak hazırlık yapma şansı yakalayabilirsiniz.

- Bulabileceğiniz hemen her silahla –hatta sağa sola patlatmak üzere bırakabildiğiniz tüplerle bile- zorda kaldığınızda düşmanlarınızı itebilirsiniz. - Sırf iterek zombileri öldürmek zahmetli bir iş tabii ama açtığınız alan sayesinde daha rahat bir noktaya geçebilir veya mermi doldurma şansı yakalayabilirsiniz.

- Olaylar sizi hızlı düşünmeye ve plansız hareketler yapmaya zorlasa bile kesinlikle rastgele hareket etmemelisiniz. Öncelikle çevre elementlerini iyi okumalı, acil durumlarda kaçabileceğiniz yerleri ve zombilerin gelebileceği muhtemel noktaları belirlemelisiniz. İşlerin en ters gittiği anlarda bile mantıklı hareket eden bir oyuncu, önüne gelen her şeye ateş edip daireler çizen bir salağa göre daha uzun yaşayacaktır. Bahsedilen salağın sizi vurması durumunda ise her zaman olduğu üzere rehberimiz sorumluluk kabul etmez.

- Gruptan kopmamaya çalışın. İhtiyacınız olduğunda size yardım edebilecek en az iki kişinin olması hayatınızı kurtarabilir. Unutmayın; hata yapmanız kaçınılmaz. Önemli olan hatalarınızdan aldığınız zararı minimum düzeye indirmektir.

OYUNBOZAN

ZORLANDIĞINIZ OYUNLARI 1 GÜN ÖNCEDEN SUYA BASTIRIN, SONRA DA HİLELERİMİZİ UYGULAYIN



PC

SAINTS ROW 2

Hileleri oyundaki cep telefonuna girmeniz gerekiyor. Girdikten sonra Cheats Menu'den açtığınız hileyi aktifleştirmeniz lazım. Her hile başında # işaretini koymayı da unutmayın.
Gangster ünü ekler: **35,** Polis ünü ekler: **4,** Tam sağlık**: 1,** 1000$ verir: **2274666399,** Heaven bound: **12,** Devleşir: **200,** Sınırsız cephane: **11,** Sınırsız koşma gücü: **6,** Kolay kırılan kemikler: **3,** Asla ölmez: **36**
Polis ününü kapatır: **50,** Gangster ününü kapatır: **51,** Kıçının üstüne düşer: **5,** Aracı tamir eder: **1056,** Sınırsız şarjör: **9.**
(Silahlar) 12 Gauge: **920,** 44 Shepard: **921,** AR200: **922,** AR50 Launcher: **924,** Elektrikli testere: **927,** Alev makinesi: **929,** K6 Krukov: **935,** Minigun: **939,** RPG: **946,** RPG annihilator: **947** Samuray kılıcı: **948,** Tire Iron: **955,** XS-2: **958**
(Özel hileler) Sarhoş insanlar: **15,** Saldırgan araçlar: **16,** Düşük yer çekimi: **18,** Yaya savaşı: **20** Süper patlamalar: **7**
(Hava durumu hileleri) Gökyüzünü temizler: **78669,** Sağanak yağmur: **78666,** Az yağmur yağar: **78668,** Bulutlu hava: **78665,** Wrath of God (deneyin görün): **666.**
(Araç hileleri) Ambulans: **1040,** Atlasbreaker: **1042,** Backhoe: **1045,** Baron: **1047,** Bear: **1048,** Bulldog:**1050,** Bulldozer: **1051,** Compton: **1052,** FBI: **1054,** Hollywood: **1057,** Kenshin: **802** Melbourne: **803,** Oring: **1063,** Sandstorm: **805,** Taxi:**1074,** Titan: **1076,** Tornado: **713,** Venom classic: **1079,** Wolverine: **714,** Zenith: **1081.** UFO: **728237,** Gyro Daddy Helicopter: **4976,** Peewee Mini-bike: **7266837.**
(Bazı işlerin hileleri) Airport: **5553597,** Big Willy's cab: **8198415,** Cocks: **5552626,** Cycles: **5552453,** Emergency: **911,** Giftshop: **5557577,** Leather and Lace: **5552662,** Police: **5557973,** Ship It: **5557447,** TNA Taxis: **4558008,** Ultor Security: **411.**

SPORE: GALACTIC EDITION

Ctrl+Shift+C'ye basarak konsolu açın ve hileleri girin.
capturePlanetGIF: Gezegeninizin 360 derecelik .gif formatında görüntüsünü alır.
Evoadvantage: Yeni oyuna evrilmiş bir karakterle başlarsınız.
styleFilter –oilPaint: Değişik tarzdaki yağlı boya efekti.
addDNA: DNA ekler (Creation ekranında).
moreMoney: Para ekler (Civilization ve Space seviyelerinde).
freedom: Complexity limitini kaldırır.
Levels –unlock: Tüm bölümleri açar.
Killallhints: Tüm ipuçlarını kaldırır.

LEFT 4 DEAD

Oyun içinde ~ tuşuyla konsolu açın ve hileleri girin.
Buddha: Zarar görür ama ölmez.
Give X: X adındaki bir item'i verir.
God: Tanrı modu.
Impulse 10: Tüm silahlar ve cephane
nb_blind 1: Infected'lar sizi göremez.
Noclip: Duvarlardan geçer.
Sv_infinite_ammo 1: Reload etmeden sınırsız cephane.
Warp_all_survivors_to_checkpoints: Hayatta kalanları en yakın checkpoint'e teleport eder.
Warp_to_start_area: Kendinizi sonraki bölüme teleport edersiniz.

THE POLITICAL MACHINE

Oyun esnasında hileleri girebilirsiniz.
Ctrl+M: 5 milyon dolar verir.
Ctrl + R: Oylar partinize gelir.

LEGO BATMAN

Arkham Asylum'da bulunan Batcave'deki bilgisayara kodları girebilirsiniz (karakterleri açmak Free Play modunda hileleri girmelisiniz).
Alfred Pennyworth: **ZAQ637**
Batgirl: **JKR331**
Bruce Wayne: **BDJ327**
Catwoman: **M1AAWW**
Freeze Girl**: XVK541**
The Joker: **CCB199**
Penguen: **KPJ748**
Polis: **JRY983**
S.W.A.T. : **HTF114**
Riddler: **CRY928**
Skoru her zaman katla: **9LRGNB**
Decoy: **TQ09K3**
Ekstra kalp: **ML3KHP**
Hızlı inşaa: **GHJ2DY**
Yenilmezlik: **WYD5CP**
Minikit dedektörü: **ZXGH9J**
10x skor: **18HW07**
Bat-Tank: **KNTT4B**
Bruce Wayne'nin özel jeti: **LEA664**
Çöp kamyonu: **DUS483**
Riddler'ın jeti: **HAHAHA**
Robin'in denizaltısı: **TTF453**
Two-Face'in kalkanlı kamyonu: **EFE933**
Not: PS3 ve Wii versiyonu için de geçerlidir.

PS3

DEAD SPACE

Oyunu dondurun ve hileyi girin. Eğer doğru girmişseniz bir ses duyacaksınız.
Oksijeni doldurur: Kare, Kare, Üçgen, Üçgen, Üçgen.
Statis ve Kinesis enerjilerini doldurur: Kare, Üçgen, Üçgen, Kare, Üçgen.
+2 Node: Üçgen, Kare, Kare, Kare, Üçgen.
+5 Node: Üçgen, Kare, Üçgen, Kare, Kare, Üçgen, Kare, Kare, Üçgen, Kare, Kare, Üçgen



+1000 credit: Kare, Kare, Kare, Üçgen, Kare
+10.000 credit: Kare, Üçgen, Üçgen, Üçgen, Kare, Kare, Üçgen

THE BOURNE CONSPIRACY

Ana menüden Cheats, oradan da Select Enter Code yapıp hileleri yazın.
Tüm Assault Rifle susturucularını verir: **whattheymakeyougive**
Shotgun'ı tam otomatik hale getirir: **alwaysanobjective**
Not: XBox360 versiyonu için de geçerlidir.

SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS

Armor kostümü için: Act 2'yi tamamlayın.
Ben Reily kostümü için: 25 şehir olayını tamamlayın.
Cosmic Spider-Man kostümü için: Act 1'i tamamlayın.
Iron man kostümü için: 150 Spider Token toplayın.
Carnage kostümü için: 500 düşman yenin.
Spider-Man 2099 kostümü için: 50 şehir olayını tamamlayın.

GUITAR HERO: WORLD TOUR

Aşağıdaki doğru renkli tuşa, oyunun ana menüsünde sırayla basmanız gerekmektedir.
Yellow: Sarı, Green:Yeşil, Red:Kırmızı, Blue:Mavi
AT&T Park (mekan): **Yellow, Green, Red, Red, Green, Blue, Red, Yellow**
Aaron (karakter): **Blue, Red, Yellow, Yellow, Yellow, Yellow, Yellow, Green**
Otomatik Kick Drum: **Yellow, Green, Red, Blue, Blue, Blue, Blue, Red**
Farklı alev renkleri: **Green, Red, Green, Blue, Red, Red, Yellow, Blue**
Farklı yıldız renkleri: **Red, Red, Yellow, Red, Blue, Red, Red, Blue**
European Kid (karakter): **Blue, Red, Blue, Blue, Yellow, Yellow, Yellow, Green**
Hyperspeed modu: **Green, Blue, Red, Yellow, Yellow, Red, Green, Green**
Görünmez karakterler: **Green, Red, Yellow, Yellow, Yellow, Blue, Blue, Green**
Performance modu: **Yellow, Yellow, Blue, Red, Blue, Green, Red, Red**
Rina (karakter): **Blue, Red, Green, Green, Yellow, Yellow, Yellow, Green**
Tüm parçaları açar (Quick Play için): **Blue, Blue, Red, Green, Green, Blue, Blue, Yellow**
Dream Theater'ın Pull Me Under adlı parçasını açmak için Career modunu her hangi bir zorluk seviyesinde her hangi bir enstrümanla bitirmelisiniz.
NOT:Hileler oyunun XBox360 ve PS2 versiyonu için de geçerlidir.

SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX

Akuma'ya karşı dövüşmek için tüm rakiplerinizi *20 dakika* dolmadan, *hiç yenilmeden* yenmelisiniz. M. Bison'a geldiğinizde Akuma karşınıza çıkacak.
Akumayı seçmek için: Arcade modunda karakter seçme ekranında Guile'ın üzerine gelin ve **Yukarı** ok tuşuna basın.
Training veya Versus modundaysa E.Honda'nın üzerine gelin ve **Yukarı** ok tuşuna basın.

XBOX360

MORTAL KOMBAT VS. DC UNIVERSE

Special Move Master (Gold): Tüm Super Move'ları ve Pro Move'ları yapmalısınız.
Supreme Champion (Gold): Tüm kombo Challange'ları bitirmelisiniz.
Arcade Master (Gold): Arcade modunu maksimum zorlukta hiç Continue harcamadan bitirmelisiniz.
The Finisher (Gold): Tüm Fatality ve Heroic Brutality'leri yapmalısınız.
The Ultimate Evil (Gold): Mortal Kombat ve DC Universe Story Modlarını bitirmelisiniz.
Relentless! (Silver): 100 chat lobi maçı yapmalısınız.
MK Arcade Champion (Silver): Arcade modu tüm MK karakterleriyle bitirmelisiniz.
DC Arcade Champion (silver): Arcade modu tüm DC Universe karakterleriyle bitirmelisiniz.
Humiliation! (Bronze): Online olarak bir tane Flawless Victory almanız gerekiyor.
Empereor of Outworld (Bronze): Shaokhan's Kombo Challange'ı tamamlamalısınız.
Princess Diana (Bronze): Wonder Woman's Kombo Challange'ı tamamlamalısınız.
Grand Master (Bronze): Subzero's Kombo Challange'ı tamamlamalısınız.
NOT: İpuçları oyunun PS3 versiyonu için de geçerlidir.

SMACKDOWN VS. RAW 2009

Option altındaki Cheat kısmından hileleri girebilirsiniz.
Ryder&HawkinsTagTeam: Curt Hawkins ve Zack Ryder'ı açar.
VinceMcMahonNoChance: Vince mcMahon ile oynanamak için.
BoogeymanEatsWorms!!: Boogeyman ile oynamak için.
UnlockSnitskySvR2009: Snitsky ile oynamak için.
UnlockECWTazzSvR2009: Tazz ile oynamak için.
UnlockECWDivaLayla09: Layla ile oynamak için.
PlayAsJillianHallSvR: Jillian Hall ile oynamak için.
HornswoggleAsManager: Hornswoggle'ı oynanabilir menajer olarak açmak için.
FlairWoooooooooooooo: Ric Flair'i açmak için.
NOT:Hileler oyunun PS3 versiyonu için de geçerlidir.

Wii

ANIMAL CROSSING: CITY FOLKS

Bazı ipuçları:
Altın balta için: Şehir havuzuna normal bir balta atın.
Altın olta için: Tüm türdeki balıkları yakalayın.


CES'ten yeni cihazlar
Reklamla kontör kazan
MOBIMAG
iMob.
HEADPHONIES
Acer Aspire One A150X
Asus EeePC 904HD
Casper Minibook
Dell Vostro A90
Samsung NC10
Exper Style
HP 2133
LG X110
NETBOOK ÖZEL SAYISI
WiMo.
WINDOWS MOBILE
ÖZEL BÖLÜM
TEST
ASUS P320
HTC TOUCH 3G
MOTOROLA ZN5
SAMSUNG 6400
SAMSUNG PIXON
NOKIA 5800 XPRESSMUSIC
8
NETBOOK
MOBİL DÜNYANIN YENİ OYUNCAKLARI
ŞUBAT SAYISI BAYİLERDE!

ORGANiZE SANAYi


YAŞLANDIK BE USTA!

Geçen Tuğbek Usta'yla dertleşiyoruz, dedik madem yeni bir yıl başladı, biz de biraz kendimize çekidüzen verelim. O hevesle Ocak ayına gayet güzel başlayıp takım taklavatı yağladık, tezgâhları, dolapları düzenledik, üstümüzdeki tulumları bile yeniledik. Gel gör ki canavar gibi başladığımız ayın ortasında bir dizi talihsiz hadise sonucu takımı da dağıttık, tezgâhı da. Uzatmalı yan sanayi projemiz Dudullu Choppers'a bile ayıracak vaktimiz olmadı. Düşünsenize Tuğbek'le çekmişiz kir pas içindeki tulumları, İngiliz anahtarıydı, takım kemeriydi hepsi belde, kafamızda sarı baretler, gazlıyoruz sanayinin sokaklarında… Olmadı ama yapacağız illâ ki, kafaya koyduk.

Gençliğimizde böyle miydi ya? Aklımıza geldiği gün işi gücü bitirir, ertesi sabah erkenden hayata geçirirdik böyle şeyleri. Şimdi anca Organize Sanayi'de köpükten helikopter uçurup Mek parçalayıp zafer nidaları atıyoruz. Tüh yazıklar olsun bize. Arka cepte üstüpü, elde tornavidayla koca ömrümüzü tükettik gitti. İş güç tamam ama bir iz bırakamadık pasta ciladan başka.

KAAN ALKIN

Organize Sanayi Üretim Alanları

AMD Fusion Render Cloud

DÜNYANIN EN GÜÇLÜ SÜPER BİLGİSAYARI, BU KEZ OYUNCULAR İÇİN GELİYOR

Eylül 2008 sayımızda hazırladığımız *Geleceğin Oyun Teknolojileri* dosyamızda röportaj yaptığımız Cevat Yerli'nin (Crytek) ağzından bal damlıyordu adeta. "Bence bundan 10 sene sonra oyunlar direkt internet üzerinden oynanır hale gelecek, kendi sunucularında çalışıp bizlere video yayını olarak ulaşacakları için hem oyunların korsan sorunu ortadan kalkacak hem de evdeki bilgisayarın gücüne bağlı olmaksızın herkes her oyunu aynı kalite de oynayabilecek" şeklinde gelecekle ilgili öngörülerini belirtmişti.

10 sene beklememize gerek kalmadan geçÃğimiz günlerde Lucasfilm, Dell, Electronic Arts, HP gibi film, oyun ve bilgisayar sektörünün önde gelen firmalarının katılımıyla Las Vegas'ta gerçekleşen CES fuarında, AMD Fusion Render Cloud'u açıkladı.

AMD Yönetim Kurulu Başkanı Dirk Meyer daha önce geliştirilen süper bilgisayarlara benzemeyen yeni sistemin 1petaFLOP sınırını aşacağını, bini aşkın grafik işlemcisiyle render ve HD video işlemleri sunucu üzerinden gerçekleştirirken, HD kalitesinde içeriği her türlü taşınabilir cihaza web tarayıcılar aracılığıyla aktarabileceğini belirtti. Görüntünün aktarılması işiniyse Jules Urbach'ın 2006 yılında tanıÃ ğı OTOY yazılımının gerçekleştirmesi planlanıyor. Los Angeles merkezli firmanın geliştirdiği sadece 800k büyüklüğündeki bu web tarayıcı eklentisi, karmaşık 3D görüntülerin internet üzerinden iletilebilmesini sağlıyor.

İşin yazılım kısmıyla OTOY uğraşırken, tüm donanım ve teknik altyapı AMD tarafından hazırlanıyor. Gezegen üzerinde varolan on süper bilgisayardan yedisi zaten halihazırda AMD donanımlarını kullanıyor. Yeni süper bilgisayar 790 çipsetler, HD 4870 GPU ve Phenom II CPU'lar üzerinde çalışacak. Geniş bant internet bağlantısı üzerinden süper bir sisteme ihtiyaç duymadan oyun oynayabileceğimiz günler ne kadar yakın, bilemiyoruz elbeg e. Ancak AMD Fusion Render Cloud'un devreye girmesiyle pek çok şeyin değişeceğini rahatlıkla görebileceğimiz kadar da yakınız arÃk.

Oyunculuğu tümden değiştirebilecek bu teknolojinin ilk adımının 2009 yılının ikinci yarısında tamamlanacağını öngören AMD, depolama, pil ömrü, sistem konfigürasyonu gibi sınırlandırmaları önümüzden kaldırmaya ve HD içeriğiyle birlikte her türlü oyunu tüm taşınabilir aygıtlarımıza taşımak için çalışıyor. Biz ekran karÃ olmayan PC'lerde en yüksek kalitede Crysis oynamayı hayal ederken, aynı görüntü kalitesini cep telefonlarımızda bulduk kısacası.



OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.

İŞLEMCİ:	Intel Core 2 Duo 7300, Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650
ANAKART:	Asus Formula Maximus Special Edition, Asus Formula Rampage, Asus P5Q
EKRAN KARTI:	Asus EN9800GX2 1GB, Asus EN9800GTX
DVD SÜRÜCÜ:	Samsung Writemaster DVD-RW 20x
SABİT SÜRÜCÜ:	Samsung 320GB SATAII x 6 (HD321KJ)
BELLEK:	OCZ Reaper HPC PC2 8500 2GB DDR2 kit, OCZ ReaperX 4GB kit DDR2 kit
CPU SOĞUTUCU:	OCZ Vendetta CPU Cooler
GÜÇ KAYNAĞI:	High Power 1000 Watt
MONİTÖR:	Samsung SyncMaster 226CW



Tüketici elektroniği ürünlerinin tanıtımları LOG dergisinin katkılarıyla hazırlanmaktadır. www.log.com.tr

Samsung SyncMaster T240HD

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ



HEP HAYAL ETTİĞİNİZ MONİTÖR

Gözlerinizi kapatın ve bir monitör hayal edin. Hayalinizdeki monitörü Organize Sanayi tadında şöyle bir inceleyiverin. Bir monitörden beklentiniz nedir? Hayalinizdeki monitörün üzerinde neler var? Tasarımı nasıl? Peki ya performans ve güç tüketimi? Hayal ettiniz ama inceleyemediniz mi? O zaman şimdi gözlerinizi açın ve okumaya devam edin. Çünkü biz hayalinizdeki monitörü sizin yerinize inceledik. Samsung T240HD, evine hoş geldin.

Evde ciddi sorunlarım var. Yeni nesil bir konsola sahip değilim. Emektar PS2'm ve Xbox'ımla yoluma devam ediyorum şimdilik. Elbette PC'min yerini tutmuyor ikisi de, tutamaz da. Performansları bir yana, kullanabilmek için ev ahalisiyle papaz olmamı gerektiren cihazlar her ikisi de. Bilgisayarımla birlikte kullandığım monitörümse ayrı bir dert. Her ne kadar sevsem de kendisini, artık yaşını başını aldı. 19" CRT'nin masa üzerinde kapladığı yer de canımı uzun süre önce sıkmaya başladı. Bu durumda bana masanın üzerinde daha az yer tutacak, ekstra bir parçaya ihtiyaç duymadan konsollarımı bağlayabileceğim, ileride alacağım yeni nesil konsollarla uyumlu ve HD filmlerimi izleyebileceğim bir monitör lazım. Samsung SyncMaster T240HD'yi de hayallerimin monitörü yapan sebeplerin başında bunlar geliyor (evet ayağı yere basan hayallerim var benim).

BULUNMAZ NİMET

Samsung SyncMaster T240HD'nin üzerinde isteyebileceğiniz her türlü bağlantı noktası bulunuyor. Eski konsollarımı bağlayabileceğim kompozit ve komponent girişleri yanında çift HDMI bağlantı noktası yeni nesil konsolları bağlamama da imkân tanıyor. Bilgisayarımı HDMI, VGA ya da DVI bağlantıları üzerinden kullanmam da mümkün. Hatta birden fazla bilgisayarı bağlayıp aynı anda kullanmama da imkân veriyor. Son zamanlarda hemen her monitörde karşımıza çıkmaya başlayan bu özellik benim gibi birden fazla sistemle (monitör kıtlığı çekilen bir ofiste) çalışan insanlar için bulunmaz bir nimet gerçekten. Ürünü diğer 24" LCD ekranlardan farklı kılan asıl özelliğiyse aynı zamanda bir TV oluşu. Daha önce de TV/monitör karışımı ürünlerle karşılaşmıştık. Ancak T240HD Organize Sanayi'de inceleme fırsatı bulduğumuz ilk melez görüntü birimi.

Bu durumda bağladığımız konsol ve bilgisayarların yanına bir de anten girişi eklemek durumunda kalıyoruz. Ayrıca scart girişi de bulunuyor ürün üzerinde (valide delirecek monitör arkasındaki kablo yumağını görünce). Bu iki bağlantıyı da doldurduğumuzda ürün her türlü görüntü ihtiyacımızı karşılamış oluyor. Aletin adı televizyon olunca iki de 3W hoparlör eklemek farz oluyor üstüne. Televizyon kanallarını izlerken gayet yeterli olsa da oyun oynarken ya da müzik dinlerken oldukça zayıf kalıyor hoparlörler. Buna karşılık arka panelde sesi bilgisayarınızdan ya da ses sisteminizden alabilmeniz için ses çıkışları bulunuyor. Örneğin konsolunuzu HDMI bağlantı noktasından sisteme bağlayıp sesi bilgisayarınız üzerinden alabilirsiniz. Ürünün üzerinde kendi TV tuner'i bulunuyor elbette ancak uzaktan kumandası opsiyonel olarak geliyor ve ayrıca almanız gerekiyor. Ürünün üstünde bizim memlekette bir işe yaramayan ama aslında oldukça yararlı bir bağlantı noktası bulunuyor, CI slot. Bu slot ücretli TV yayınlarını izlemeniz için kullanılıyor. Eğer yurdum firmaları modül satışı yapıyor olsalardı, örneğin Digiturk aldığınızda ayrıca bir kutuya ihtiyaç duymayacaktınız. T240HD'nin DVB desteği var nasıl olsa.

TEKNİK ÖZELLİKLERİ	
Model	Samsung SyncMaster T240HD
Ekran	24"
Çözünürlük	1920x1200
Parlaklık	300 cd/m2
Kontrast	10000:1 Dinamik
Tepki Süresi	5ms
Bağlantı Noktaları	2xHDMI, VGA, DVI, Analog TV, Komposit, Optik ses çıkışı, CI Slot,
Hoparlör	2x3W 2 kanal
Güç Tüketimi	Bekleme konumunda 2W, Maksimum 75W

PERFORMANS GÜNCESİ

5ms tepki süresi, hem monitör hem de TV oluşu oyun performansımızın düşük olma ihtimalini doğuruyor. Bu açıdan bakıldığında şüphelensek bile ürünün oyun performansı dört dörtlük diyebiliriz. Çok karanlık bölgelerde detayları çizmekte biraz zorlanırken, *FIFA, PES* gibi oyunlarda, HDTV'lerimizde de karşılaştığımız gölgelenme sorunu baş gösterebiliyor. Kadı kızında da olur o kadar deyip geçiveriyoruz. Bu ufak kusur, ürünün tasarımına yansımıyor. Daha önce incelediğimiz (Oyungezer Sayı 7, Mayıs 2008) ve Tuğbek'in pek hoşuna gitmeyen T220'nin şeffaftan mata, siyahtan kırmızıya doğru değişen tasarımı 24" T240HD üzerinde gerçekten çok daha şık durmuş. Dokunmatik açma kapama tuşu, yan panele gömülü kontrol ve ayar tuşları ürünün ve serinin tasarım çizgisini bozmazken, ortaya oldukça şık bir ürün çıkmış. Arka paneli fazlaca kalabalık olmasından dolayı bağlantı noktalarının üstü açık bırakılmış. Tasarım konusunda tek eksik diyebileceğim yanı, ürüne zerre hareket özgürlüğü vermeyen ayağı diyebilirim. Ama fizik kuralları gereği monitörün ebatları büyüdükçe ayaklarının esnekliği de azalıyor kaçınılmaz olarak.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★☆☆
Artılar: Her türlü bağlantı noktası, yüksek oyun ve video performansı
Eksiler: Yok
Üretim: Samsung www.samsung.com.tr
İthalat: Kont www.kont.com.tr, Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyatı: 658$ + KDV

Fiyat olarak tuner sahibi olmasına rağmen piyasadaki diğer 24" monitörlerle rahatlıkla boy ölçüşebiliyor T240HD. Zaman zaman gereğinden fazla TV, bazen de gereğinden fazla monitör havasına girse de şahsen bugüne kadar test ettiğim en başarılı melez ürünlerden biri diyebilirim. Benim gibi odanızda hem konsolların hem TV'nin hem de bilgisayarınızın keyfini sürmek istiyorsanız ve 24" bir monitör arayışındaysanız sakın kaçırmayın. Ufak bir uyarı, piyasada T240 ve T240HD olarak iki farklı modeli bulunuyor ürünün. Monitörlerin her ikisi de HD, merak etmeyin. Tek farkları HD ibaresi olmayan modelde TV tuner bulunmaması.

Logitech G13 Advanced Gameboard

OYUNCU KLAVYESİNİN BİLİNÇLİ EVRİMİ



Bilinçsiz evrimini tamamlayan klavye ve farelerimize alternatif arayışları devam ediyor. Oyuncu ekipmanlarından bahsederken aklımıza ilk gelen markalardan Logitech, efsanevi G serisinin yeni ferdi G13'le oyun zevkimizi bir adım daha ileriye taşımaya çalışıyor.

Geçtiğimiz ay Organize Sanayi'de haber olarak yer verdiğimiz G13, hem görüntüsü hem de özellikleriyle bizi oldukça heyecanlandırmıştı. Ürünün ofis sınırlarına girmesiyle heyecan yerini meraka bıraktı. Acilen yazılımını kurup test etmeye başladık. İlginç görünümü, LCD ekranı ve minik koluyla pek çok işin altından kalkabileceği izlenimini veren üründen daha ilk gördüğüm dakikadan beri oldukça umutluydum.

Klavyemin soluna yerleştirdiğim Logitech, masanın üstünde sımsıkı tutunmayı başardı. 6 farklı noktaya yerleştirilen lastik ayakları sayesinde en heyecanlı anlarda bile kaymadı, yerinden kıpırdamadı. Klavyenin alt kısmında yer alan geniş yastık üzerine elimi yerleştirdiğimde hem analog kolu hem de klavyenin bir bölümünü rahatlıkla kontrol edebildiğimi gördüm. Yastığın üzerindeki malzeme elinizin kaymasını önlese de bir süre sonra ciddi şekilde terlemesine neden oluyor. Klavye



aksine fare kullanır gibi avuç içiniz sürekli yastıkla temas halinde olduğundan rahatsız edici bir hal alabiliyor bu durum. Diğer bir sorun yastık ne kadar rahat olursa olsun tuşların bir kısmına ulaşmak için elinizi kaldırmak, uzanmak ve tekrar yerine yerleştirmek zorunda kalıyor olmanız. LCD ekranın hemen altında yer alan fonksiyon tuşları ve makro setleri arasında geçiş yapmamıza yarayan M tuşlarını kullanmak, elimizi G13 üstünden kaldırmadan imkânsız. Standart ayarlarda klavyenin tam ortasına denk gelen tuşlara WASD yön tuşlarımız atanmış. Ayrıca bu tuşların yüzeyleri kolay seçebilmeniz için diğerlerinden biraz daha oyuk yapılmış. Teoride gayet güzel işleyen sistemi pratiğe döktüğümüzde pek bir anlamı kalmıyor. WASD'yi analog kol üzerinden kullanmaya kalktığımızdaysa beklediğimiz verimi almamız güç.

OYUN PROFİLLERİ VE MAKRO

Ürünle gelen yazılım oldukça basit ve kullanımı kolay. Zaten G serisi bir klavye kullanmışlığınız varsa yabancılık çekmeyeceğiniz kesin. Çünkü bu ürünlerle gelen yazılım da aynı. Hazırladığınız profilleri ürün üzerindeki belleğe kaydettiğiniz için bir kez tüm ayarlarınızı yaptınız mı istediğiniz yere taşımanız da mümkün. Kaynak kodu açık olan yazılımı kullanarak ürünün henüz desteklemediği oyunlar için yeni modlar geliştirmeniz, kullanıcılar tarafından geliştirilen modları ürünle birlikte kullanmanız da mümkün. Ürünün yazılımıyla gelen oyun profilleri bir hayli eski. Örneğin *Star Wars Galaxies* için gelen hazır profiller halen oyunun beş yıl önce çıkan ilk sürümü için. Kendiniz düzenleyebilir ya da hazır modları edinebilirsiniz.

Ürün üzerinde tam 22 adet G tuşu bulunuyor. Analog kola da 5 atama yapmak mümkün. Kolun solunda ve altında yer alan tuşları da ekleyince aynı anda kullanabileceğimiz 29 tuşumuz bulunuyor. 4 farklı profil oluşturup bu profiller arasında LCD ekran altında yer alan M tuşlarıyla geçiş yapabiliyoruz. LCD ekranın rengi, biz profil değiştirdikçe yazılım yardımıyla profillere atadığımız renklere göre değişiyor. LCD oyunlar, multimedya, sistem performansı görüntüleme gibi özelliklerinin yanında RSS okuyucusuyla haberleri de görüntüleyebiliyor.

BİR OYUNCUNUN PROBLEMLERİ

Buraya kadar ciddi bir sorun yok gibi görünüyor ama yanılıyoruz, göz ardı edilemeyecek dezavantajları var Advanced Gameboard'un. Öncelikle ürün üzerinde yer alan kol analog olmadığı gibi sadece tek yön algılayabiliyor. Çaprazları algılamak gibi bir yeteneği yok. Bu yüzden yön tuşlarının işini göremiyor. Diğer bir sorun eliniz üzerinde sabitken konforlu olsa da uzakta kalan tuşları kullanmak ciddi anlamda performansınızı düşürebiliyor. LCD ekran oldukça yararlı ve şık. Ancak masanın üstünden klavyeyi kaldırıp G13'ü koyamıyoruz. Bu yüzden bilgi almak için her seferinde kafamızı çevirip bakmamız gerekiyor.

Tuş takımı zengin ve her tuşa hemen her türlü özelliği-makroyu atayabiliyor olsak bile, bir aksiyon oyunu oynarken bu kadar tuşa ihtiyacımız genellikle olmuyor. Klavye üzerinde WASD kullanmak da halen G13'e göre daha konforlu. DVO oynarken durum bambaşka. Eğer birden fazla hesabınız varsa ve aynı anda aynı bilgisayarda kullanıyorsanız, bu hesaplar arasında geçiş yapığınızda ürün halen ilk açtığınız hesaba komuta etmeye devam ediyor. Geçişi gerçekleştirdiğindeyse iş işten geçmiş oluyor. Sürekli yazarak iletişim kurduğunuz, türlü komut girdiğiniz bir ortamda G13'ü bırakıp klavyeyle yazı yazıp tekrar G13'e geçmenin angarya dışında bir getirisi olmadı benim için. Makrolarımı ve kısayollarımı zaten klavye üzerinden rahatlıkla kullanabiliyorum. Geriye strateji oyunları kalıyor. Eğer daha önce bu tür bir ürün kullandıysanız-kullanmaya devam ediyorsanız muhtemelen bu ürün sizin için sevgili strateji severler.

Bu noktada işin içine fiyat konusunu sokmam gerekiyor. Bu ürün tam bana göre demeyi başarabiliyorsanız 89€'luk fiyatı duyunca fikriniz değişebilir. Ürün henüz ülkemizde satışa sunulmadı. Firmadan bize gelen fiyat da yurtdışı fiyatı. Bu da 89€'nun üstüne gerekli vergiler ve KDV eklendiğinde biraz daha boy atacağının garantisi. Bu durumda fiyat performans konusunda oldukça gerilerde kalan G13 Advanced Gameboard'un halihazırda sahip olduğumuz klavyeyle rekabet etmesi imkânsız hale geliyor. LCD ekran benim de inanılmaz hoşuma gidiyor ve makro sistemi de başarılı ama bu özelliklere mutlaka sahip olmak istiyorsanız Logitech G15 veya G11 almanızı öneririm. G serisi bir ürün bizi ilk defa hayal kırıklığına uğrattı. Hadi hayırlısı.

İNCELEME

Performans: 2 ★★☆☆☆

Fiyat: 1 ★☆☆☆☆

Artılar: LCD ekran ve becerileri

Eksiler: Alışma süresi çok uzun, ergonomik değil

Üretim: Logitech www.logitech.com.tr

İthalat: Logosoft www.logosoft.com.tr

Fiyatı: 89€ (Yurtdışı fiyatıdır)



Logitech Pure-Fi Dream

GİRMEDİĞİN BİR YATAK ODAMIZ KALMIŞTI



Uykuyla eskiden pek aram yoktu. Yaş ilerledikçe daha uzun uyur, daha zor uyanır oldum. Hele ki çok önemli bir işim yoksa kurulan saat, cep telefonu, bilgisayar, annem, hepsi tek tek ya da aynı anda vız gelir. Uykumun içinde kalkıp bilgisayarı kapatıp alarmları iptal etmişliğim, uyandırma servisinin suratına telefon kapatmışlığım çoktur. Beton gibi uyuyan bir insan nasıl uyandırılır? Hayal gücünüz bir anda harekete geçti elbette ama zorlamayın kendinizi. Logitech bu sorunu da halletmiş. Öyle bir cihaz yapmış ki hem ninni söylüyor, hem gece uyurken nöbet bekliyor, hem de sabah uyandırıyor.

Yatak odamıza da giren Logitech sadece bir hoparlör seti değil, en azından fazlasını vaat ediyor. Dijital müzik çalarlarımızı genellikle hoparlör setleriyle birlikte kullanırken kulaklık girişinden bir bağlantı yaparız. Pure-Fi Dream bizlere bu imkânı sunuyor. Ancak ürünün asıl olayı üstündeki "Made for iPod" ibaresinden de anlaşılacağı gibi, iPod ve iPhone'la birlikte kullanılabiliyor olması. Yuvarlak hatlara sahip ürünün iki yanını hoparlörler kaplıyor. Hoparlörlerin ortasında kalan ve ürünün kasasının inceldiği noktada genişçe bir LCD ekran ve üzerinde bir yuva yer alıyor. İşte bu





yuvaya iPod'umuzu ya da iPhone'umuzu yerleştiriyoruz. Mevcut playlist'lerimizi çalabiliyor ya da Pure-Fi Dream üzerinde 6 farklı playlist oluşturup kaydedebiliyoruz. Tüm parçaları baştan sona dinlemek de mümkün haliyle.

Ürünün tek özelliği iPod'dan müzik çalmak değil elbette. AM-FM radyo ve çalar saat özellikleri de var. 6 ayrı radyo kanalını hafızasında saklayabiliyor. Her türlü ayar düğmesi ürünün üst kısmında yer alıyor, ses kontrol ve arama kontrolleri tekerlek olarak tasarlanmış. Kullanımı kolay ve yeterince hassas. Tam ortaya dev gibi bir snooze tuşu eklenmiş. Uyku sersemiyken bile ıskalamanız mümkün değil. Ayrıca uzaktan kumanda üzerinde de bir snooze tuşu bulunuyor. Unutmadan, elinizi cihazın üzerinden geçirdiğinizde ışıkları hemen yanıyor. Böylece karanlıkta kullanmakta da zorluk çekmiyorsunuz. Üstelik yatak odanızı gecenin bir köründe gereksiz yere aydınlatarak gözünüze sokmuyor ışıklarını. Ayrıca Pure-Fi Dream bu üzerinden geçirme hareketini de snooze olarak kabul ediyor.

Yatak odanıza koyduğunuzda eşinizden ya da ailenizden evin genel görümünü bozduğu gerekçesiyle azar yemeyeceğiniz kesin ama Pure-Fi Dream yüzünden kendinizle birlikte bütün evi (hatta üst kattakileri de) uyandırma ve ilişkilerinizi bozma ihtimaliniz çok yüksek. Ürünün çalar saatini ister radyo, ister playlist çalacak şekilde kurabiliyorsunuz. Ayrıca iki ayrı saat için alarm belirleme şansınız da var. Burada ürünün handikapı hoparlörlerin çok temiz ve doğal bir ses vermesi değil, fazlaca güçlü olması olarak karşımıza çıkıyor. Görevini layıkıyla yerine getirebiliyor diye tüm ev halkı tarafından kendisinden nefret edilmemesine imkân yok kısaca.

Ürünün adaptörü de kendisi gibi biraz iri ve ağır ama bundan başka da ciddi bir eksisi yok. Yatak odanızda müzik dinlemeyi seviyorsanız, bir de çalar saate ihtiyacınız varsa ya da iPod'unuza bir hoparlör arıyorsanız mutlaka ilginizi çekecek Pure-Fi Dream. Gerçi iPod'dan pahalı olduğu için birilerinin bu hoparlörü alacağından şüpheliyim.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 1 ★☆☆☆☆
Artılar: Şık tasarım, güçlü ses ve kullanımı kolay
Eksiler: Fiyat çok yüksek
Üretim: Logitech www.logitech.com.tr
İthalat: Logosoft www.logosoft.com.tr
Fiyatı: 335$ + KDV

VIZO Shuttle ST 2.5" SATA Disk Kutusu

GEZGİN DİSKLERİN KORUYUCUSU



DVD yazmaktan sıkıldık artık. Sistemimizde sabit disk alanı ihtiyacımız da her gün artmaya devam ediyor. Diğer yandan yanımızda taşıdığımız veri miktarı da her geçen gün artmaya devam ediyor. Eldeki eski 2.5" diskleri değerlendirmenin vaktidir.

Vizo Shuttle ST dayanıklı alüminyum bir kasaya sahip. Ürünün kutusundan bir adet deri taşıma kılıfı da çıkıyor. Siyah kasasının metalik gri çerçeveleri ve üst kısmında ürünü boydan boya geçen, ürünün logolarının yer aldığı metalik şerit kibar bir görünüm kazandırmış. 2.5" SATA diskimizi monte etmek için iki vidayla sabitlenmiş yan kapağı sökmemiz gerekiyor. Ürünün kutusuna mini, siyah bir yıldız tornavide eklenmiş olması hoş bir ayrıntı.

SATA ve güç bağlantı noktaları bu kapağın iç kısmında yer alıyor. Yatay olarak kullanılmak üzere tasarlanan Vizo Shuttle'ın logosuz yüzeyinde üç ince ayak yer alıyor.

Güç ihtiyacını, Y kablo tabir ettiğimiz USB kablosuyla gideren Vizo gereksiz kablo kalabalığı yaratmadan karşılıyor. 20$'lık fiyat etiketi oldukça uygun. 320GB'a kadar 2.5" SATA disklerle kullanabildiğimiz Vizo elimizdeki diskleri değerlendirmek için ideal. 60-70$ arası fiyatlara bu kapasitede ürünler bulmak mümkün. 80-90$ civarına taşınabilir bir disk edinebilirsiniz anlamına geliyor bu da. 100$ sınırında bu kapasitede harici diskler bulmak da mümkün diğer yandan. Karar sizin.

İNCELEME

Performans: 4 ★★★★☆
Fiyat: 4 ★★★★☆
Artılar: Şık ve oldukça hafif
Eksiler: Yok
Üretim: Vizo www.vizo.com.tw
İthalat: Akortek www.akortek.com
Fiyatı: 20$ + KDV

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Western
Digital VelociRaptor WD300HLFS
KÜÇÜLÜP DE BÜYÜYEN SABİT DİSK

Sabit disk fiyatlarının düşmesi üstüne doların fırlaması hiç hoş olmadı. 1TB sabit diskler, harici diskler, o disk bu disk derken 10000rpm diskleri de iyiden iyiye unuttuk. Ama Western Digital sağolsun, hemen hatırlatıverdi.

WD tarafından piyasaya ilk sürüldüğünde oldukça ses getiren VelociRaptor serisinin yeni temsilcisi aslında 2.5" bir sabit disk. 10000rpm sabit disk 16MB önbelleğe sabit. Aynı zamanda soğutucu görevi gören bir arka panel üzerine oturtulan ürün masaüstü bilgisayarlarımız için uyumlu hale getirilmiş. Uzun süreli kullanımlarda ortaya çıkan ısınma sorunu da böylece ortadan kaldırılmış. Ürün WD Raptor serisi diğer sabit disklerden %35 daha az enerji tüketerek firmanın yeşil politikasını sürdürüyor. WD'in geliştirdiği No Touch teknolojisi sayesinde okuma ve yazma sırasında iğne, disk üzerine hiçbir zaman temas etmiyor. Böylece diskin daha uzun ömürlü olması da garanti ediliyor.

Bir çırpıda inceleyiverdiğimiz VelociRaptor'un kendisi ve incelemesi minyon olabilir ama becerileri ve performansı dört dörtlük. Fiyatı da biraz minyon olsaymış tadından da yenmezmiş. Yüksek performanslı, uzun ömürlü bir sabit disk arayan, bütçesi de rahat olan oyungezerlere hayırlı uğurlu olsun.







OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★
Artılar: Yüksek performans, ısınma derdi yok
Eksiler: Yok
Üretim: Western Digital www.wdc.com
İthalat: Logosoft www.logosoft.com, Index www.index.com.tr
Fiyatı: 349$ + KDV



Sony VAIO VGN-FW11S
EĞLENCE İÇİN TASARLANMIŞ

Sony'nin "Eğlence İçin Tasarlandı" sloganıyla piyasaya sürdüğü Vaio dizüstü bilgisayarlar, tasarımları ve görünümleriyle kullanıcıların gönlünü çalmaya devam ediyor. İşin eğlence kısmındaysa ufak tefek sorunlar var. FW11S Intel Core 2 Duo P8400 2.26GHz işlemciye, ATI Mobility Radeon HD 3470 ekran kartına ve 4GB DDR2 belleğe sahip yeni Vaio'nun 300GB sabit diski her türlü verimizi ve multimedya dosyamızı yanımızda taşımak için yeterliyken, oyunlar konusunda fazlasıyla zayıf kalıyor. 16.4" X-black LCD geniş ekranı yolda film keyfi için harika. Ayrıca 3D Surround destekli stereo hoparlörlerinin performansı da fena değil. Ürünün en büyük artısı üstünde Blu-Ray yazıcı bulunuyor olması. En büyük derdiyse fiyatının akranlarına nazaran aşırı yüksek oluşu.

Samsung M3200
MÜZİK İÇİN CEP TELEFONU

İlk bakışta bir cep telefonundan çok bir MP3 çaları andıran Samsung M3200 bir cep telefonunun tüm fonksiyonlarını hakkıyla yerine getirirken, Bang&Olufsen hoparlörleriyle varoluş nedenini açıklıyor. 50MB dahili hafızaya sahip ürünün yanında 1GB microSD kart da mevcut. 2 megapiksel kamerası, 2" LCD ekranı, 7 saat konuşma, 400 saat bekleme süresi sunan uzun ömürlü pili yanında M3200'ün hoş bir diğer özelliği, telefona hafifçe vurarak müziği başlatabiliyor ya da durdurabiliyor olmanız. Motion Play adı verilen özelliği sayesinde telefonu sessize almak için baş aşağı çevirmeniz yeterli oluyor. 21 saate varan müzik keyfi sunan M3200'ü telefonla konuşmaktan çok müzik dinlemek için kullanacağınız garanti.



Creative Gigaworks T20 Series II

SUBWOOFER DA NEYMİŞ, HIH!



Genelde insanlar 2.1 hoparlör kullanıyor. Anket yapsak en çok kullanılan hoparlör tipi kesin 2.1 çıkar, yanlış mıyım? Ne diye 2.1 kullanıyoruz peki? Daha iyi ses almak için mi? Subwoofer'la daha iyi baslar duymak için mi? Yoksa hoparlörün mutlaka bir .1 ile bitmesi, bir subwoofer'a sahip olması adet haline geldiğinden mi? Creative, "hiç gerek yok 2.1'lere, biz hepsini 2.0'la hallediyoruz" diyor. Logitech'in Z-10'unu gördükten sonra, bakalım biz de aynı fikirde olabilecek miyiz onlarla.

Yazıyı okumadan direkt inceleme kutusuna baktığınızı biliyorum, kandıramazsınız beni. Neyse, kutuya baktığınıza göre 129$'lık fiyat etiketinin nedenini merak ediyor olmalısınız. Ne de olsa bu iki parçalı basit bir hoparlör seti. Efendim, etiketteki rakamın yüksek olmasının nedeni BasXPort teknoloji kullanmasından, şık tasarımından ve ses kalitesinden kaynaklanıyor. Hoparlörlerin üst kısmında subwoofer'lardakine benzer çıkışları görüyoruz. Bu portlar yardımıyla düşük frekanstaki sesleri temizleyen ve kanalize eden sistem daha doğal ve sıcak sesler duymamıza imkân tanıyor.

Teknolojisine edecek bir söz bulamadığımız ürünün tasarımı da oldukça şık ve sade. Siyah kasanın ön alt kısmına metalik tiz, bas ve ses ayar tuşları yerleştirilmiş. Ayrıca hoparlör ve kulaklık girişleri de bu panelde yer alıyor. Ses ayar düğmesi mavi LED'le aydınlatılmış. Peki bunlar beni ne kadar cezbediyor? Şahsen görünümden çok fonksiyona önem veriyorum. Aklımı başımdan alacak bir güzelliğe sahip olmadığından Gigaworks T20 Series II'nin görünümü benden alacağı notu etkilemiyor. Ben tek başıma oturup salt müzik dinlemeyi seven biriyim, hoparlörle göz göze bakışmayacağım ne de olsa.

14W RMS x 2 kanal hoparlörler, hem baslarda hem de tizlerde oldukça başarılı. Temiz ve sıcak sesi, bulunduğunuz ortamı zorlanmadan dolduruyor. Subwoofer'a ihtiyaç duymadan basları bu şekilde verebilmesi oldukça iyi. Ses ayarını en sona getirdiğinizde seste çatlamalar, bozulmalar meydana gelmeye başlıyor. Ancak bu sistemle sesi sonuna kadar açma ihtiyacı duymayacağınız da bir gerçek.

Cihaz hem hoş bir görünüme sahip hem de ses kalitesi Gigaworks serisinin adına fazlasıyla yakışıyor. Elbette bas kalitesi düzgün ev sinema sistemlerindeki gibi değil ama çoğu 2.1 hoparlörden iyi ve PC hoparlörü olarak uzantısında .1 olmadan da bizi mutlu edebiliyor. Tek bir eksisi varsa o da pek az kullanıcın 2.0 hoparlör setine 129$ vermek isteyecek olması. Keseyi bu kadar açtığımızda gözümüzün yarı fiyata 5.1 sistemlere, 30$ yukarıda Creative Inspire serisine takılmamasına imkân yok.

İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 2

Artılar: Güçlü ve temiz ses, subwoofer ihtiyacı olmaması

Eksiler: Fiyatı yüksek

Üretim: Creative tr.creative.com

İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr, Multimedya www.mıultimedya.com, Kont www.kont.com.tr

Fiyatı: 129$ + KDV

Asus Lion Square

KASAMDAKİ GÖKDELEN



İşlemci soğutucularını bir karaktere bürümekten hoşlanan Asus bu sefer de karşımıza Sword Lion amblemiyle süslediği bir ürünle çıkıyor. Ne mutlu ki bu ürünler moda şovlarında yer alacakmış gibi hazırlanırken soğutma becerileri de görüntüleri kadar güçlü olarak üretiliyor.

Geçtiğimiz ay incelediğimiz Asus Triton 78 benzeri bir sistem kullanan Lion Square, fanı yine soğutucunun içine yerleştirirken bu sefer alüminyum kanatlarla dört yanını çeviriyor. Fanın yarattığı hava akımıyla işlemci çevresindeki mosfet transistörleri de serinletmeye çalışıyor. Böylece kullanıcıya daha iyi ve güvenli bir overclock deneyimi sunma amacında. Hava akımını yönlendirmek için yonca şeklindeki alüminyum kanatların uç kısımları aşağıya doğru bükülmüş. Ürünün işlemciye temas eden kısmı 8 adet bakır ısı borusuyla işlemciden aldığı ısıyı kanatlara taşıyor ve soğutmayı sağlıyor. Ürünün üst kısmında Sword Lion amblemi yer alıyor. Mavi LED aydınlatmalı fanın ışığıyla bu amblem oldukça hoş görünüyor. İri yarı olmasına rağmen derli toplu bir tasarıma sahip üründe kullanılan fan 92mm. Benim kafayı taktığım montaj muhabbetinde de daha sağlam bir yol izlemiş Asus. Lion Square'in montajı Triton 78'den biraz daha zahmetli elbette. Kutudan çıkan ayakları önce soğutucu üstüne vidalamamız gerekiyor. Ürün LGA775 Intel Pentium ve Core 2 ve AM2 işlemcilerle uyumlu. Daha sonra anakartın arkasına karşılığını yerleştirip yaylı vidalarıyla ürünü sıkıca anakarta sabitliyoruz. Yetmiyor, soketin etrafındaki kulakçıklara oturan gergiyi soğutucunun altından geçirip yerleştiriyoruz. Böylece içim rahat ediyor. Triton 78, kardeşinden 10 dolar daha pahalı olan ürün fiyatıyla da, soğutma becerisiyle de aslan gibi maşallah.



OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

İNCELEME

Performans: 4

Fiyat: 4

Artılar: Başarılı soğutma

Eksiler: Yok

Üretim: Asus tr.asus.com

İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr

Fiyatı: 49$ + KDV



Dell Studio XPS 440

SİSTEMLERİ BENİM TOPLAMAMA GEREK KALMADI SANIRIM

Oyun bilgisayarı nedir sorusu pek çok farklı şekilde cevaplanabilir. Ancak cevap ne olursa olsun ortada ekran kartları, işlemciler, bellekler, kısaca Pazar Yeri vardır. Çok az insan kalkıp bu soruya bir markayla cevap verecektir. Yurdumuzda markalı bilgisayarların oyuncu ihtiyaçlarına hitap etmemesinden dolayı, oyun bilgisayarı dediğin toplama parçalardan oluşur. İşte bu tabuyu yıkmak, fikrimizi değiştirmek için sonunda bir firma duruma el atıyor. Dell dört dörtlük dizüstü çözümlerinden sonra oyuncu bilgisayarlarıyla da karşımızda.

Markalı hazır sistemlere genellikle soğuk bakarım. Hatta hiç hoşlanmam. Ancak Dell Studio XPS 440 daha kutusundan çıktığı gibi buzları eritmeyi başardı. Kurcaladıkça, testleri yaptıkça şaşırtmaya da devam etti. Kutudan haliyle kasa, monitör, klavye-fare ikilisi çıktı. Klavye ve fare gayet standart ürünler, bir özellikleri yok. Kısa sürede iyileriyle değiştirmek gerek. Ancak kasa ve monitörün durumu bambaşka. Ürünün Core i7 bir işlemciye, Radeon HD 4000 serisi bir ekran kartına, DDR3 belleklere sahip olduğunu önceden biliyordum. Bu yüzden ne gibi bir performans bekleyebileceğimi iyi kötü kestirebiliyordum. Bilmediğim şey ürünün öncelikle midi tower bir kasa kullandığı, ayrıca Windows Vista Home Premium işletim sisteminin 64-bit olmasıydı.

MIDI TOWER'A ŞAŞIRMAK

Açıkçası kasayı görünce şaşırdım. Çünkü midi tower bir kasa kullanmayalı, abartısız bir 10 sene olmuştur. Gri, Dell logosuyla süslenmiş yan kapakları, siyah renkte parlatılmış, plastik ön paneliyle sade ama oldukça şık bir görünümü var Studio XPS 440'ın. Ön panelde kapaklı, 2 adet 5.25" yuvası altında sürgülü bir kapak altına floppy yuvası, 4 USB, 1 FireWire ve mikrofon kulaklık girişleri gizlenmiş. Arka panelde de öndeki sadelik korunmuş. Ses bağlantı noktaları, optik ses çıkışı, E-SATA bağlantı noktası, 4 USB, 1 FireWire ve Ethernet girişi dışında arka panel üzerinde hiçbir şey bulunmuyor. Çıkışların üzerinde kullanılan siyah kapak da arka panelin daha bir derli toplu gözükmesini sağlıyor. Kasa üzerinde isteyebileceğiniz her şey olmasına rağmen bu kadar sade görünmesi gerçekten şaşırtıcı.

Bluetooth klavye fare setimi kullanıyorum. Bu yüzden kasanın arkasında sadece Bluetooth alıcısı, DVI kablosu ve güç kablosu bulunuyor. Kablo kirliliği yaratmadığımı duysa annem kesinlikle gurur duyardı. Zaten ürünün genel havası canavar bir oyun sistemini değil, salonda ev halkının göz zevkini bozmadan kullanabileceğimiz ürünleri andırıyor. Ürünle birlikte gelen 22" Dell S2209W monitör de en az kasa kadar göz alıcı ve bir beş kat daha zarif. Full HD monitörün oldukça sade ve net çizgileri var. 16:10 monitörlerden sonra 16:9 S2209W gözümün alışması biraz zaman alsa da oldukça iyi anlaştığımızı ve performansından memnun kaldığımı rahatlıkla söyleyebilirim.

Kasanın içine girdiğimizde Studio XPS 440 bizi şaşırtmaya devam ediyor. İlk göze çarpan, işlemci üzerinde kullanılan soğutucu. Stok fan yerine, 90mm fana sahip gayet iri ve düzgün bir soğutucu kullanılmış. Ürünün sabit diskini 5.25" yuvalarının altına yerleştirmek yerine dik olarak kasanın sol yan paneline vidalamışlar. Sabit diskin sağlığı açısından bir sorun yok. Ancak devreleri açıkta kaldığından kasanızın kapağı açıkken dikkat etmenizde fayda var. Mevcut sabit diskin altına aynı şekilde bir sabit disk daha monte etmeniz mümkün. Üçüncü bir diskiniz varsa floppy yuvasıyla şansınızı denemek durumundasınız. Zaten ürünün anakartı üzerinde sadece 4 adet SATA girişi bulunuyor. Anakart üzerinde sadece 1 adet PCI-E yuvası var. Yani ekstradan bir PCI ya da PCI-e x1 benzeri bir kart

takmanız mümkün değil. Mevcut PCI-E yuvası da anakartın neredeyse en altında yer alıyor. Dik kullanılan sabit disk, tabana yakın tek bir kart, minimumda kablo kalabalığı, kaliteli soğutucu ve 90mm çıkış fanıyla kasa içinde oldukça sağlıklı bir hava akımı oluşuyor. Isınma problemi ya da ısınmaya bağlı olarak artan bir gürültü duymanız pek olası değil. Zaten ürün o kadar sessiz çalışıyor ki, en sessiz ortamda bile açık mı kapalı mı anlayamıyorsunuz.

ÇALIŞAN 64-BIT'E ŞAŞIRMAK

64-bit işletim sistemleri yeni bir şey değil elbette. Uzunca bir süredir piyasada olmalarına rağmen son kullanıcılar ve biz Oyungezerler tarafından çok az rağbet gören 64-bit işletim sistemleriyle çalışmak son derece çileli olabiliyor. Sistem bileşenlerinin 64-bit sürücüleri eskisine nazaran çok daha rahat bulunabiliyor ve daha sık güncelleniyor olsa da gerçekten uyumlu ve düzgün çalışan bir 64-bit sistem oluşturmak halen çok kolay değil. Şahsen en son 64-bit faciamı Vestel Kronos'la yaşamıştım. Sistem ne kadar güçlü olursa olsun uyum sorunları yüzünden performansı yerlerde sürünebiliyor.

Dell bu sorunların üstesinden gelmiş gibi görünüyor. Windows Vista Home Premium 64-bit işletim sistemi gayet düzgün ve hızlı çalışıyor. Ürünle birlikte gelen 4GB DDR3 belleklerin kapasitesinden de sonuna kadar yararlanabiliyoruz bu sayede. Studio XPS 440 biz onu incelerken ülkemiz sınırlarında satılan Intel Core i7 işlemcili tek bilgisayardı. Dell oyuncuların ilgisini çekebilmek için fark yaratması gerektiğini iyi anlamış gözüküyor.

Ama ürünün ilklere imza atıyor olması oyun makinesi ibaresini yapıştırmamız için yeterli değil elbette. Masaüstü uygulamalarında gösterdiği performansı oyun testlerimizde de sergilemesi gerekiyor. Bunu ne kadar yapabileceğini görmek için Studio XPS 440'ı, diğer testlerimizde kullandığımız aynı sistemle terlettik. Ürünü satın alan herhangi bir kullanıcının alacağı performansı görebilmek adına Windows işletim sisteminin ayarlarıyla oynamadık, bir optimizasyon girişiminde bulunmadık.

Genel olarak testlerden yüzünün aklıyla çıkmayı başaran Studio XPS 440 tek çelmeyi 64-bit desteği bulunmayan ya da 64-bit versiyonu elimizde olmayan oyunlardan yedi. Crysis Warhead ve Far Cry 2 testlerinde AA'yı açtığımız anda performansın %86 civarında düşmesi üzerine AA'yı kapatıp bu iki oyunun testlerini öyle gerçekleştirdik. Sorun ortadan kalktı. Crysis Warhead'in 64-bit binary dosyaları ilk oyunun aksine oyunun DVD'lerinde yer almıyor ve kendilerinden henüz bir haber yok. Hem Windows optimizasyonuna girmediğimizden hem de 64-bit desteğinin yokluğundan dolayı bu oyunların performansları bu sistem bileşenlerinin verebileceğinden biraz daha aşağıda kaldı.

Ne mutlu ki oyunların hiçbiri rahatsız edecek saniye/kare oranlarında düşmedi. Benchmarklar sonrasında her oyunu oturup bir süre oynadım ve rahatsız edici bir durumla karşılaşmadım açıkçası.

FİYAT PERFORMANS

Sistem bileşenleri bizden tamamdır damgasını yedikten sonra işin en can alıcı yerine geldik. Fiyat performans oranı. Evet, itiraf ediyorum, etiketine baktığımda gördüğüm rakam bana da biraz abartı geldi. Testleri tamamlayıp ürünle aramızdaki buzları iyice erittikten sonra aynı sistemi kendim toplamak için kolları sıvadım. 4GB DDR3 bellek, Core i7 920 işlemci, anakart, kasa, güç kaynağı monitör derken istemsiz olarak aynı fiyatı buldum. Aslında topladığım sistem ürünün kendisinden daha pahalıya da geldi diyebiliriz. Dell'in S2209W monitörü şu anda ülkemizde satılmıyor. Yurtdışı fiyatıysa 199$. Full HD, 22", 16:9 aynı ayarda bir monitör almaya kalktığımızda fiyatın üstüne temiz bir 50$ daha eklememiz gerekiyor. Ayrıca bizim topladığımız sistemin fiyatına işletim sistemi de dahil değil. Böylece aynı sistem bileşenlerine sahip toplama bir bilgisayarın fiyatı 1500$ sınırını aşıyor.

Hazır sistemlerin en büyük handikapı olan güncelleme sorunu, XPS Studio 440'ta da kısmen sürüyor. Az önce belirttiğim gibi anakart üzerinde sadece PCI-E yuvası bulunuyor. Ekstradan 2 sabit disk ve bir disk sürücü daha eklemeniz mümkün. İleride ekran kartınızı değiştirmekten başka yapabileceğiniz pek bir şey yok. Ancak sistem bileşenleri oldukça güncel ve uzun bir süre güncellemeye gitmenize gerek olmayacaktır. Yani vereceğiniz paranın karşılığını uzunca bir süre fazlasıyla alacaksınız.

Studio XPS'in toplama sistem karşısında diğer bir artısı da Dell'in bir yıldır verdiği 7/24 destek ve yerinde teknik servis hizmetleri. Bir sorunla karşılaştığınızda Dell'den telefonda ya da yerinde destek almanız oldukça kolay. Sizi saatlerce bekleten bir santralleri de yok haberiniz olsun. Eğer telefonla çözülemiyorsa problem İstanbul, Ankara ve İzmir için bir, diğer şehirler içinse üç gün içinde Dell servis elemanları evinize gelip sorununuzu hallediveriyor.

Markalı ürünlere ne kadar soğuk baksam da Dell'in Studio XPS 440'la yaptığı şey tam olarak turnayı gözünden vurmak ve haliyle kalbimi kazanmak. 64-bit işletim sistemini sağlıklı bir şekilde çalıştırmayı başarmış olmaları da sadece sistemi bir araya getirmekten çok daha fazla emek verdiklerinin göstergesi. "Peki sen alacak olsan böyle bir sistem, Dell Studio XPS 440 mı alırsın yoksa kendin mi toparlarsın?" diye sorarsanız Dell derim. Bunu bir donanım ustasına söyletebiliyorsa, o markanın oyuncular arasında şansı vardır işte.



PERFORMANS TABLOSU		
Crysis Warhead	1280x1024	21,85
	1680x1050	17,49
Far Cry 2	1280x1024	55,9
	1680x1050	45,92
Unreal Tournament 3	1280x1024	61
	1680x1050	69,2
World In Conflict	1280x1024	41
	1680x1050	36
Grand Theft Auto IV	1280x1024	42,34
	1680x1050	34,45
3DMark Vantage	GPU	4053
	CPU	17099
	TOTAL	H4577

MODEL	STUDIO XPS 440 A92P4
İşlemci	i7 920 2.66GHz
Bellek	4GB DDR3
Sabit Disk	500GB
DVD	DVD-RW
Ekran Kartı	Radeon HD 4850 512MB
Monitör	Dell 22" S2209W 1980x1080
İşletim Sistemi	Windows Vista Home Premium 64bit
Garanti Süresi	2 Yıl

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: Şık, kaliteli monitör, uygun fiyat performans oranı
Eksiler: Yok
Üretim: Dell www.dell.com.tr
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr
Fiyatı: 1546$ + KDV

WiiMote da neymiş?

3B HAREKET SENSÖRLÜ CyWee Z TÜM PLATFORMLARDA BOY GÖSTERECEK

Nintendo'nun WiiMote'u firmalara ilham kaynağı olmaya devam ediyor. Olması gerekenden biraz daha zayıf kalan WiiMote, böylece her an kendi silahıyla vurulabilir.

CyWee Z adı verilen kontrol cihazı da WiiMote'a fazlasıyla benzeyenlerden ama elbette bir iki temel farkı da var. Çift eksenli gyroscope'a (daha hassas işte, çok da karıştırmayın) sahip ürün ayrıca katlanabiliyor. Üreticiye göre, ürünü katlayıp direksiyon olarak ya da aksiyon oyunlarında tabanca gibi rahatlıkla kullanabileceğiz. Cihazın en güzel özelliği, kullanıcıları tek bir konsolla sınırlamıyor olması. Bilgisayarlarımızda da kullanabileceğimiz CyWee Z'nin yanında PC'den 1080p çözünürlükte HDTV'ye gecikmesiz görüntü aktarımı yapabilen kablosuz CyWee X cihazı da kısa sürede favori ürünlerimiz arasına girecek gibi görünüyor. 6 eksende eğlence sunacak ürünün ne zaman piyasada olacağı ve test için elimize geçeceğiyse henüz belli değil. Bu belirsizlik yüzünden sevemiyorum ben fuarları falan.





Verbatim MediaStation

HEM SAKLAYAN HEM OYNATAN MEDYA İSTASYONU

Doğruya doğru, harici disklerimizi film, müzik ve resimlerimizi arşivlemek için alıyoruz. İş amaçlı da kullanıyoruz elbette. Sorun şu ki yedeklediğimiz multimedya dosyalarımızı görüntülemek için her daim bir bilgisayara ihtiyacımız var. Dosya sunucularının fiyatları da oldukça yüksek. Verbatim MediaStation dosyalarımızı yedekleyebildiği gibi daha pek çok çözüm sunuyor. Çünkü ürüne ağ üstünden dosyalarımızı aktarıp, bir bilgisayara ya da oynatıcıya ihtiyaç duymadan direkt televizyonumuza bağlayarak film ve müziklerimizin keyfine varabiliyoruz. DivX formatını da destekleyen ürünün basit arabirimini ürünle gelen uzaktan kumanda yardımıyla kullanarak oturma odamızı bir sinema salonuna çevirmek oldukça kolay. 500GB 3.5" bir sabit diske sahip olan ürünün fiyatıysa 328TL.

Creative HQ-1900

MÜZİK VAR, OYUN YOK

Kulaklık incelemek aslında Organize Sanayi'nin en eğlenceli işlerinden biri. Kulaklığı takıp önce müzik dinliyorum, sonra film seyrediyorum, bir iki oyun oynuyorum. Keyfime diyecek yok. Hele ki doğru dürüst bir kulaklıksa mercek altına aldığımız, keyfi bambaşka oluyor. "Kaan yazı ne oldu?", "İnceliyorum halen, öhm".

Creative HQ-1900 de böyle keyifle incelediğim ürünlerden biri oldu. Aslında MP3 ve CD çalarlarla birlikte kullanılmak üzere tasarlanmış bir ürün. Biz elbette her türlü cihazla ve en önemlisi bilgisayarımızla birlikte kullanmayı denedik. Şahsen benim kafama takıp sokakta gezeceğim bir ürün değil zaten. Becerilerinden kaynaklanmıyor bu, yanlış anlaşılmasın. Sadece MP3 çalarımla iri yarı kulaklıklar kullanmaktan hoşlanmıyorum. Ancak bu tür kulaklıklardan hoşlanan kullanıcıların ilgisini çekecek bir iki özelliği de yok değil. Ürünün plastik tacı rahatsız görünümüne rağmen gayet konforlu. İlk baktığınızda fazla geniş görünen tacın alt kısmındaki yastık bölümü de fazlaca ufak gibi geliyor. Kulaklığı başınıza yerleştirdiğinizdeyse başınızı sağlam bir şekilde kavradığını hissediyorsunuz. Hissedemediğiniz, bir iki saniye önce ilk bakışta rahatsız gibi görünen taç oluyor. Kulaklıklar kendi eksenlerinde hareket edebildikleri için başınıza oldukça düzgün bir şekilde oturuyor. Tacın sadece belli noktaları başınıza hafifçe temas ederek tutuşu sağlamlaştırıyor. Uzun kullanımlarda dahi bir rahatsızlık vermiyor. Kulaklıkların üzerinde kullanılan kumaş kaplı yastıklar bir süre sonra terlemeye neden olabiliyor. Ancak soğuk kış günlerinde bir şikayetiniz olacağını pek zannetmiyorum. Kulaklığın bir eksisi varsa o da ses azaltma becerisinin zayıf oluşu ve dışarı biraz fazla ses vermesi. Taşıma kolaylığı açısından tacın iç kısmına doğru katlanabilen kulaklık tasarımı iyi.

Ofiste günlük işlerimi yaparken hoparlörlerim yerine HQ-1900'ü bir süredir kullanıyorum. Hoparlörlerim ve oyunlarda kullandığım kulaklığımdan sonra biraz yadırgadığımı kabul etmeliyim. Ürün özellikle müzik konusuna yoğunlaştığını belli ediyor. Oyun oynarken sese veremediği derinliği müzik dinlerken rahatlıkla hissedebiliyorsunuz. Filmler konusunda da aynı şeyi söyleyebilirim. Bilgisayarınızla kullanmak için de oldukça iyi bir ürün elbette. Ancak HQ-1900'ün asıl olayı müzik. MP3 çalarınızla birlikte kullanmak için güçlü bir kulaklık arıyorsanız, bir denemenizde sakınca yok.

İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 2
Artılar: Rahat, müzik konusunda başarılı
Eksiler: Oyuncu kulaklığı olarak kullanmanız güç
Üretim: Creative tr.creative.com
İthalat: Koyuncu www.koyuncu.com.tr, Multimedya www.multimedya.com, Kont www.kont.com.tr
Fiyatı: 65$ + KDV



Windows 7 Ultimate Beta 1

BETA META DİNLEMEDİK, HEMEN TEST ETTİK

Geçtiğimiz ay biz Windows 7'de şu olacakmış bu olacakmış derken ilk beta yayınlandı. Biz de fazla bekletmeden beta sürümü kurup bir iki test yaptık. Yeni Windows'un mevcut haliyle oyun performansını, sistem kaynakları kullanımını ufaktan gözden geçirdik.



Betayı kurcaladıkça "işte bitmiş Vista" yaklaşımımız da biraz daha güçlendi diyebilirim. Belli başlı özellikleri hoşumuza gitse de tam sürümü görmeden bir yorum yapmanın pek manası yok. Test için gerekli platformu sağlamak pek zor olmadı. Microsoft'un iddia ettiği gibi OGZ test sisteminin tüm bileşenleri Windows 7 tarafından sorunsuz olarak tanındı ve Vista sürücüleriyle bir sorun yaratmadan çalıştı. Test oyunlarımız *Far Cry 2* ve *GTA IV*'ü kurarken sorun yaşadık ama bir iki ufak manevrayla onların da hakkından gelmeyi başardık. *Unreal Tournament III*, *World in Conflict*, *Crysis Warhead*, 3DMark Vantage sorunsuz olarak kuruldu ve çalıştı.

KURULMAK İSTEMEYEN OYUNLAR

GTA IV kurulumu sırasında, işletim sistemi sadece Social Club'ı kurmamıza izin veriyor ve oyunun kurulumuna başlamıyor. Bunun üstesinden gelmek için kurulumu otomatik kullan ekranından değil, direkt setup.exe dosyasını yönetici ve Windows Vista uyum modunda çalıştırmamız gerekti. Kurulum ancak bu şekilde tamamlanabildi. Neyse ki oyunu çalıştırabilmek için uyum moduna ihtiyacımız olmadı, sadece yönetici olarak çalıştır opsiyonu gerekti. *Far Cry 2* kurulumunda bir sorun yaşamadık ama çalıştırmaya kalktığımızda sistemin en az SP1'e sahip olması gerektiğini belirten mesaj, ardından da oyunun çökmesi can sıktı. Kurulumu tekrar gerçekleştirip güncellemeleri yaptığımızda aynı mesaj görüntülenmeye devam etse de tamam deyip kendisinden kurtulabildik ve testimizi gerçekleştirdik.

VISTA MI 7'DEN ÇIKTI 7 Mİ VISTA'DAN?

İlk testimiz 3DMark Vantage oldu. Windows Vista işletim sistemindeki testlerimizde 14375 puan alan ekran kartımız Windows 7 Beta'da sadece 7878 puan aldı. Bu işletim sistemi için ekran kartı sürücüleri çıktığında bu durum mutlaka değişecektir. İşlemci notumuzsa yerinden oynamadı ve 12 bin sınırının altına düşmedi. Ayrıca 3DMark cephesinden de yeni işletim sistemiyle ilgili bir yama gelmesi olası. İkinci testimiz *Crysis Warhead*'de de aklımızı başımızdan almasa da oldukça iyi skorlara imza atan Windows 7, sistemi en azından Windows Vista'dan daha fazla zorlamadığının sinyallerini verdi. *World in Conflict* testini de pürüzsüz bir şekilde tamamladıktan sonra, sorun çıkartması muhtemel olan *Far Cry 2* testine geçtik. Düşük çözünürlükte 56,57 ve yüksek çözünürlükte 50,18 gibi gayet iyi skorlara imza atmasına rağmen, yer yer ortaya çıkan takılmalar ve atlamalar gözümüzden kaçmadı. *Far Cry 2*, Windows 7'yle diğer oyunlar kadar iyi anlaşamadı diyebiliriz. Testlerimizin iyi çocuğu *Unreal Tournament III* ise işletim sistemi ayırt etmeden çalışan bir oyun olduğunu bir kez daha kanıtladı bu arada. 150saniye/kare performansı iki çözünürlükte de pek değişmedi.

GTA IV HİKÂYELERİ BİTMEZ

GTA IV'ün testi, kurulumunun aksine oldukça rahat geçti. Geçtiğimiz ay yaptığımız *GTA IV* testini hatırlarsanız, Windows Vista Ultimate işletim sistemimizde oyun View Distance ayarını 65'in üzerine çıkarmamıza imkân vermemiş ve 1680x1050 çözünürlükte 41saniye/kare gibi bir skorla karşımıza çıkmıştı. Windows 7 View Distance'ı 100'e kadar getirmemize izin verdi. Ekran kartı sürücülerinin, uyumlu olsa da düzgün çalışmadığına bizi ikna eden 3DMark'ın esas kabahatli olduğuna karar verdik bu durumda. *GTA IV*'ü de tam manasıyla en yüksek ayarlarına getirmiş olduk ayrıca. Her iki çözünürlükte de 34saniye/kare altına düşmeyen *GTA IV*, Windows 7'ye yeşil ışık yaktı böylece.

PERFORMANS TABLOSU

Crysis Warhead	1280x1024	39.99
	1680x1050	32.52
Far Cry 2	1280x1024	56.57
	1680x1050	50.18
Unreal Tournament 3	1280x1024	151.79
	1680x1050	150.54
World In Conflict	1280x1024	39
	1680x1050	40
Grand Theft Auto IV	1280x1024	34.45
	1680x1050	34.82
3DMark Vantage	GPU	7878
	CPU	12078
	TOTAL	H8312

Testler için elbette biraz erken hâlâ. Ancak yeni işletim sistemini merak eden, şimdiden geçiş yapıp kullanmak isteyen birçok kullanıcı var. Testin sonucunda elimize geçen bilgiler de betayı denemek isteyen kullanıcıların içini rahatlatacak cinsten. Toparlarsak, şimdilik Windows 7 Ultimate Beta'nın oyunlarda Windows Vista Ultimate'e göre performans olarak bir artısı yok. İşin güzel yanı performans olarak bir eksisinin de bulunmaması. İşletim sistemiyle uyumlu sürücüler ve oyun yamaları çıkmaya başladığı zaman performans mutlaka artacaktır. Artışın ne kadar olacağını zaman içinde göreceğiz.

Bazı oyunlarla uyum sorunları yaşamanız mümkün. Ancak hem Windows XP SP2 hem de Windows Vista uyum modları var Windows 7'nin. Sürekli oynadığım DVO'lar *Star Wars Galaxies* ve *EverQuest 2*'nin de düzgün çalışması bir başka artı oldu benim açımdan. Bir ayı daha Windows 7'yle geçirdikten sonra yazının başında söylemiştim, tekrar söylüyorum, karşımızdaki biraz daha kullanıcı dostu, rafine ve tamamlanmış bir Windows Vista.

TEST ALANI



339 DOLAR'A OYUNCU PC'Sİ OLUR MU?

BÜTÇESİ DAR OLUP DA YENİ OYUNLARI OYNAMAK İSTEYENLERİN İMDADINA KOŞUYORUZ - KAAN ALKIN

Geçtiğimiz ay Krizde Oyuncu Olmak konulu bir dosya hazırlamıştık. Organize Sanayi olarak Sinan'ın hazırladığı bu dosyanın altında kalmayacağımız belliydi. Zaten modlar ilginizi çekmiyor olabilir, ayrıca ücretsiz DVO'lar beni olduğu gibi sizleri de tatmin etmiyor olabilir diye düşündüm. *Crysis Warhead*, *GTA IV* oynamak isteyip de süper sistem yapacak bütçesi olmayanlarımız için olabilecek en ucuz oyun PC'sini toplamak üzere kolları sıvadım.

Doların, oyunların sistem ihtiyaçlarına doğru orantılı, yukarı doğru hareketi işimi pek kolaylaştıracağa benzemiyordu. Oluşturacağım sistem doğru dürüst görünmeli, düzgün markalara sahip güvenilir ürünler olmalı, en son çıkan sistem canavarı oyunları kabul edilebilir saniye/kare oranlarında takılmadan, kasılmadan, sinirimizi bozmadan çalıştırabilmeliydi. Piyasadaki oyunları düşündükçe işimin hiç de kolay olmayacağını biliyordum. Yine de sıfırdan başladım sayılmaz işe. Çünkü çok iyi bir referansım vardı: Evdeki bilgisayarım. Fiyatını yarı yarıya düşürmeyi başardım mı tamamdı bu iş.

BANA BİR İŞLEMCİ GEREK

İşe her zamanki gibi ihtiyaca uygun bir işlemci arayarak başladık. AMD ve Intel'in piyasada pek çok işlemcisi olduğundan biraz vakit aldı bu iş. Özellikle Intel cephesinde üst üste çıkan işlemciler ve ara modeller kafa karışıklığı yaratmaya oldukça müsaitti. Daha yüksek bir model ismi bir alt seriden daha yavaş olabiliyordu. Intel'in piyasada bulabildiğim en ucuz işlemcisi 78$'lık fiyatıyla E2200 oldu. 2.2GHz işlemci, 1MB ön belleğe sahip ve 800MHz veri yolu kullanıyor. Intel'in çift çekirdek en ucuz ve en yavaş işlemcilerinden biri olması sistemimde yer almayı garantilemesi anlamına gelmiyordu elbette. E2200 oyun performansı olarak kendini ispatlamış bir ürün değildi gözümde. Daha iyi bildiğim, kullandığım ve güvendiğim bir işlemciye ihtiyacım vardı. Intel işlemcileri tararken fiyatlar önce 90$ sonra 160$, oradan da 300$'a kadar fırlayınca vakit AMD vaktidir dedim ve AMD ürünlerini taramaya başladım. 70$ barajını aşmayan, performansı iyi ve gerekirse rahatlıkla overclock edebileceğim bir ürün arıyordum ben. Haydi bakalım.

Oyungezer'in 3'üncü sayısında (Ocak 2008) "Phenom ve Penryn Karşı Karşıya" dosyamızda bu işlemcileri karşılaştırmış ve X2 serisi işlemcilere de yer vermiştik. Hatırlarsanız (hatırlamazsanız açar okursunuz elbette, ben dönüp dönüp okuyorum yazdıklarımı, deli miyim neyim?) AMD Athlon 64 X2 4800+ testlerin fiyat/performans oranı en yüksek işlemcisiydi. Ben de sık sık "durduramıyoruz 4800+'ü" diye haykırmıştım yazı ve test boyunca. Bu hoş anımdan yola çıkarak taramaya başladım AMD ürünlerini. 4800+ yaşını başını almış, neslini tüketmeye başlamıştı çoktan. Aynı testte yer alan X2 6000+ işlemcisiyse iyi perfor-

mansına rağmen 100$ sınırındaydı. Listeler arasında parlayan yıldız AMD Athlon X2 5200+ oldu. Soket 940 kullanan işlemci, 2.7GHz hıza, 1MB ön belleğe ve 2000MHz veri yoluna sahipti ve fiyatı 70$ sınırında dolanıyordu. AMD stok takibinde pek başarılı olamadığından işlemciyi bulmak kolay olmadı. Tek tek aramaya başladım mağazaları. Hemen hepsi bu ürünü satıyor ve seviyordu ama stokları tüketmişti. İyi de kimin elinde vardı bu ürün? Gold Bilgisayar'da %10 nakit indirimini de görünce aradım hemen, 64$'lık fiyatı gayet uygundu. İstanbul'daki onca mağazaları içinde sadece Levent şubesinde kalmıştı, Sinan sağ olsun gelirken kaptı getirdi. 4800+'ün başarısını sürdüreceğinden emindim, 5200+ yüzümü kara çıkartmayacaktı.

İşlemciyi edinince hemen anakart ve bellek arayışlarına giriştim. Bellek konusu beklediğimden çok daha kolay çözüldü. Kingston 2GB DDR2 bellekler sadece 18$'a kapımdaydı. KVR800D2NG/2GB, alıştığımız belleklerden biraz daha ince, biraz daha minyon yapısıyla bizi şaşırttı. Bellek sorunu çabuk aşılınca anakartla uğraşmak için daha fazla vaktim vardı artık. Elbette bizim dolaştığımız fiyat performans aralığında işler hiç kolay değildi. İşlemci ve belleğe toplamda 82$ harcamıştım. Anakartın maliyeti mutlaka bundan daha düşük olmalıydı. Anakartla 100$ barajını aşacağım kesindi zaten. Amacım, alacağım ürünle toplamın 150$ altında kalmasını sağlamaktı ki ekran kartına ayıracağım bütçeyi kısmak zorunda kalmayayım.

Aklımdaki ilk isim yıllardır hem evde hem de işyerinde pek çok modelini kullandığım Asus'tu. Firmanın ürün yelpazesi oldukça geniş ve istediğiniz hemen her özelliğe sahip bir anakartını bulmak mümkün. Asus M2A-MX'i gözüme kestirip hemen telefona sarıldım. Ancak ne dağıtımcıdan ne de Asus'tan bu ürünü temin edemeyince ATI kartların bir numaralı üreticisi Sapphire'e döndük hemen. Asus'un tersine kısa bir telefon görüşmesi sonunda 690V çipseti kullanan 60$ barajında bir anakarta kavuştuk. Sapphire AMD690V2 oldukça minik ve mütevazı bir ürün olarak karşımıza çıktı. 4 SATA, 2 PCI, 1 PCI-E slotu, onboard ses ve ethernet kartı, Radeon X1200 ekran kartı ve 2 bellek slotu tüm ihtiyaçlarımızı fazlasıyla karşıladı. Maksimum 4GB'a kadar DDR2 1066MHz bellek desteği, 800MHz belleklerimizi hakkıyla kullanabileceğiz, Windows 7'ye geçerken 2x2GB DDR2 bir bellek kitine terfi edebileceğiz anlamına geliyordu bu. Sistem bileşenlerini hakkıyla çalıştırabildiğini görünce bu anakartı sistemimize dahil ettik. Eğer ürünü bulmakta zorlanırsanız yapmanız gereken tek şey Google'a başvurup "Sapphire AMD690V2" olarak aratmak. Stoklarında ürünü bulunduran onlarca site bulabilirsiniz. Tek üzücü yanı en az 790 çipset isteyen Overdrive gibi AMD yazılımlarını ürünle birlikte kullanamayacak olmamız oldu.

EKRAN KARTI NE ALALIM?

Sistemin en önemli bileşeni ekran kartına geldi sıra sonunda. Diğer bileşenlere 142$ harcadıktan sonra, ekran kartına ayrılacak para da önemliydi. Çünkü ondan sonra sabit disk, kasa ve DVD sürücü almamız gerekiyordu. Giriş seviyesi ekran kartları, oyunları çalıştırır gibi yapsa da oynanabilir yapmıyordu. Bu yüzden orta seviyeden ucuz ama performansı yüksek bir ürüne ihtiyacım vardı. Nvidia ekran kartlarının son zamanlarda uğradığı bozgunlar bu sefer ATI ürünlerini tarayarak işe başlamama neden oldu.

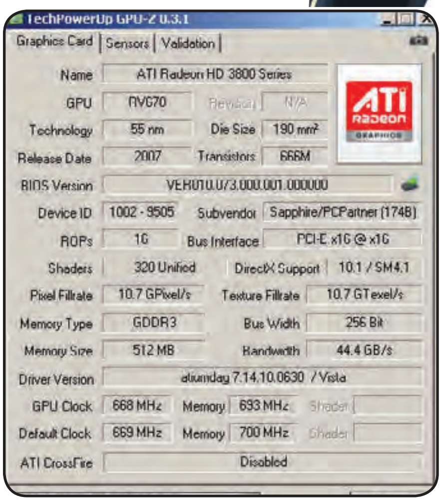


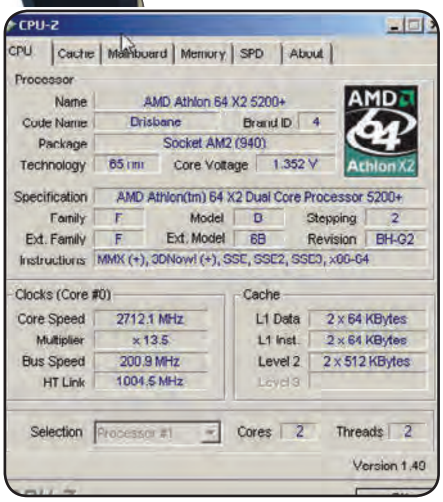
En ucuz Radeon HD 4830 113$, en ucuz Radeon HD 3870 ise 94$ olarak karşıma çıktı. Evde kullandığım emektar Radeon HD 3850'lerin en ucuzuysa sadece 75$'dı. En ucuz dediğim ekran kartı Sapphire'in olunca çok düşünmeye gerek yok deyip ekran kartını da belirlemiş oldum. 512MB DDR3 Radeon HD 3850, Shader Model 4.0, DirectX10.1, çift DVI çıkışı. Her şey tamam.

Geriye yukarıda saydığım ufak tefeği toparlamak kalmıştı.

Sabit disk fiyatları bir süredir düşüşteydi. 320GB SATAII 7200rpm 16MB önbellekli Samsung'u 46$' a görünce düşünmeden alıverdim. Yine Samsung marka 16X DVD-RW, 16$ gibi düşük bir rakama elimdeydi. Geriye en sorunlu parça kalmıştı: Kasa.

Çift çekirdekli bir işlemcimiz ve Radeon HD 3850'mizi rahatlıkla çalıştıracak, sabit diskimizi ve DVD-RW'ımızın tepesini attırmayacak bir güç kaynağı lazımdı. Ancak hem güç kaynağına hem de kasaya ayrı ayrı para verecek durumum yoktu. Bu durumda hem kaliteli hem de en az 350W güç kaynağına sahip bir kasa bulmam gerekiyordu. Bu tip kasaları bulmak gayet kolay oldu. Zor olan ucuz bir kasa bulmaktı ki istediğim fiyat aralığında bir kasa bulamadım da zaten. Nispeten düzgün görünen ve kaliteli bir güç kaynağına sahip olan Asus TM-B11 350W işimi gördü. Zaten oldukça minyon olan anakartımı mini tower bir kasaya yerleştirmek hiç ama hiç sorun olmadı. 60$ da buraya gömdükten sonra (deli para harcadık sanki, tövbe tövbe) geriye sistemi toplamak ve ortaya ne çıkacağını görmek





SİSTEM BİLEŞENLERİ		FİYATI	NEREDEN ALIRIM?
Anakart	Sapphire Amd690V2	60$	www.penta.com.tr, www.ealis-veris.com
İşlemci	Amd Athlon 64 X2 5200+	64$	www.gold.com.tr
Bellek	Kingston KVR800D2NG/2GB DDR2	18$	www.hizlial.com, www.gold.com.tr
Sabit Disk	Samsung 320GB SATAII 16MB	46$	www.gold.com.tr, www.gigatek.com.tr, www.vatanbilgisayar.com
Ekran Kartı	Sapphire Radeon HD 3850 512MB DDR3	75$	www.gold.com.tr, www.exa.com.tr
DVD-ROM	Samsung 16x DVD-RW	16$	www.sanalmarketim.com, www.gold.com.tr
Kasa	Asus TM-B11 350W	60$	www.gold.com.tr, www.eksenbilgisayar.com, www.vatanbilgisayar.com
Ses Kartı	Onboard	-	-
Ethernet	Onboard	-	-



TEST ALANI

kaldı. Sistemin düzgün çalışması ve oyunları kabul edilebilir saniye/kare oranlarında oynamamıza imkân vermesi durumunda çıkaracağım yaygarayı daha Windows Vista Ultimate 32bit işletim sistemini kurarken planlamaya başlamıştım. Çünkü başlarda umutsuz vaka gibi gelirken önce umuda sonra da gurura dönüştü sistemle ilgili hissiyatım.

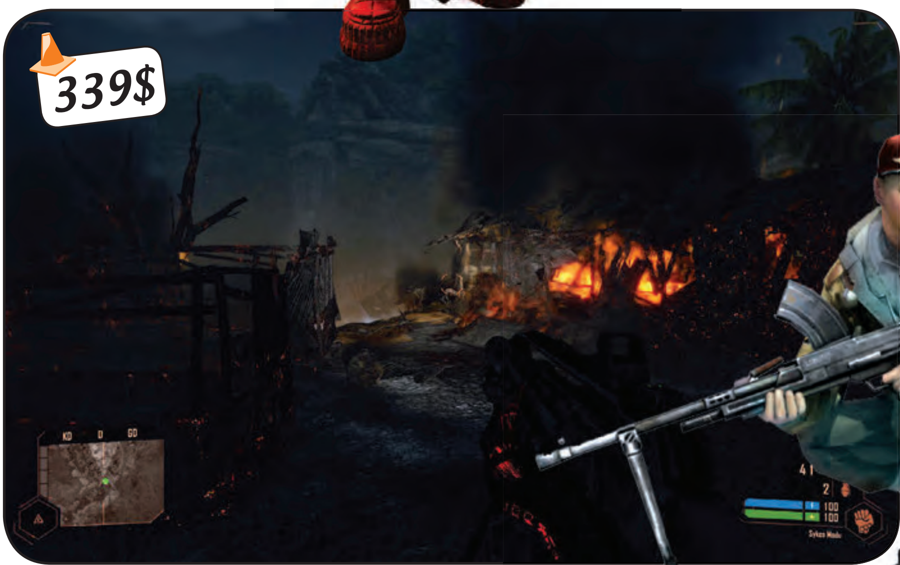
UCUZ ETİN YAHNİSİ YAVAN...

Derler hep ama bu durumda biz sallamıyoruz atasözünü. İşletim sistemimizi sorunsuzca kurduktan sonra bir bir oyunları yüklemeye başladım. *Far Cry 2*, *GTA IV*, *Crysis Warhead*, *Unreal Tournament 3*, *World in Conflict* ve 3DMark Vantage'ın kurulumları sürerken her sistemimde yaptığım ufak tefek ayarları yapmaya giriştim. Windows temalarını ortadan kaldırıp en yüksek performans ayarına getirdim. Kullanıcı kontrolü zımbırtısını kapattım. Ekran kartımın en son sürücülerini indirdim. Oyun kurulumlarını da sorunsuzca atlattıktan sonra ilk olarak 3DMark Vantage'la testlere başladım.



3DMark'tan zaten çok iyi sonuçlar beklemiyordum. Sadece 339$'lık bilgisayarımın AMD Athlon 64 X2 5200+ işlemcisinin, OGZ test sisteminin Intel QX9650 işlemcisi karşısındaki duruşunu görmek istedim. Toplamda H2110 puan alan sistemin işlemcisi 3923 puanla testi tamamladı. OGZ test sisteminin 12 bin puanı karşısında oldukça sönük bir sonuç. Aradaki fark %68. Sapphire Radeon HD 3850 512MB DDR3 ekran kartımızda sadece 1951 puan alabildi. Test sisteminde kullandığımız Radeon HD 4870X2 2GB DDR5'in puanıysa 14375. Aradaki fark %87. Bu rakamları karşılaştırıyor olmamızın sebeplerinin başında yeni oyunları doğru düzgün oynayabilmek için süper bir sisteme gerçekten ihtiyacımız olup olmadığı hakkında da bir iki laf edebilmek geliyor.

3DMark Vantage sonrası ilk testimiz *Crysis Warhead* oldu. Daha önceki testlerimizde olduğu gibi 1280x1024 ve 1680x1050 çözünürlüklerinde oyunların mümkün olan en yüksek detay seviyesinde testlerimizi gerçekleştirdik. Ancak nasıl olduysa insafa gelip 8x AA açmadım. Testlerimizin hiçbirinde AA kullanılmamıştır, bilginize. *Crysis Warhead* testlerinde fazlaca zorlanan sistemimiz yüksek çözünürlükte 9,58 saniye/kare, düşük çözünürlükteyse 12,78 saniye/kare sonuç verdi. Rakamlar düşük ve sistemi zayıf gösteriyor başta. Ancak elimizdeki süper bir sistem değil. Detay seviyesini en yüksek yerine ortaya ayarladığımda her iki çözünürlükte de oyunu 30 saniye/karenin üzerinde oynayabildim. Ortalığın cidden karıştığı sahnelerde bile sistemimin performansı oyun zevkimi olumsuz şekilde etkilemedi. *Crysis Warhead*'i kabul edilebilir detay seviyelerinde, iyi performansla oynayabildim mi? Evet.



İkinci testimiz *World in Conflict* oldu. İşlemcimizin su koyverip vermeyeceğini görmemiz açısından faydalı olan *World in Conflict* testinde de ucuz sistemimiz düşük çözünürlükte 19, yüksek çözünürlükte 20 saniye/kare performans verdi. Ayarları "en iyi"den "iyi"ye çektiğimizdeyse zerre sorun yaşamadan oynadım oyunu. Ekranda çok fazla birim, patlama vb. olan bir iki ekranda 10 saniye/kareye kadar anlık gerilemeler oldu. Ancak ne oyun performansımı etkileyecek ne de keyfimi kaçıracak düşüşler değildi bunlar. *World in Conflict*'i de hakkıyla oynayabildik.



WiC ve *Crysis Warhead* sınavlarını verip göğsümü kabartması elbette yeterli değildi sistemin. Bir test oyunu olarak kanımın bir türlü kaynayamadığı *Far Cry 2*'nin, başarı hikâyeme bir taş koyacağından emindim. Gurur tablosu paramparça olacak, yazdığım bu kadar yazı, yaptığım bu kadar test, harcanan bu kadar para boşa gidecekti. En azından ben öyle düşünüyordum. Nasıl bağlanmışsam sisteme *(USB'den -KA)*.

Şükür işler umduğum gibi gitmedi. Düşük çözünürlükte 33,89 saniye/kare, yüksek çözünürlükte 31,62 saniye/kare gibi eli yüzü düzgün skorlar elde

339$ PC TEST SONUÇLARI

Oyun	Ayar	Sonuç
CRYSIS WARHEAD	1280x1024	12,78
	1680x1050	9,58
WORLD IN CONFLICT	1280x1024	19
	1680x1050	20
FAR CRY 2	1280x1024	33,89
	1680x1050	31,62
UNREAL TOURNAMENT III	1280x1024	75,52
	1680x1050	66,14
GTA IV	1280x1024	17,01
	1680x1050	18,62
3DMARK VANTAGE	GPU	1951
	CPU	3923
	Total	H2110



ettim. Oyunu oynamaya başladığımdaysa en yüksek ayarlarda dahi gayet düzgün çalıştığını gördüm. Kalabalık çatışmalarda performans düşmeye başlayınca ayarları çok az kıstım ve sorunsuz bir *Far Cry 2* deneyimi yaşadım. Yazı boyunca ayarları kıstım, düşürdüm derken kesinlikle en düşük ayarlara düşmedim. Her oyun en az orta ve üstü ayarlarda tarafımdan uzun uzun oynandı. En düşük ayarlarda çalıştırdıktan sonra zaten bir manası da olmazdı. *Far Cry 2*'yi de yüzümüzün akıyla atlattık.

Bir sonraki durağımız *Unreal Tournament 3*'tü. Ancak beni düşündüren en sona bıraktığım *GTA IV* testiydi. *Unreal Tournament 3* testinde beklediğim türden sonuçlar aldım. 1680x1050 de 66,14 gayet iyi bir skordu. Oyunu bu çözünürlükte en yüksek ayarlarda hiç zorlanmadan, saniye kare oranı düşmeden rahatlıkla oynadım. Sorunsuz geçen testin ardından *GTA IV* anları başladı.

Gerçek anlamda strese yol açan ikinci testti bu. Detay seviyelerini ayarlarken neye izin vermeyecek diye meraktaydım. Geçtiğimiz ay 3 farklı sistemde yaptığımız testlerde, Kronos'u kaplama detay seviyesinde orta ayarda kilitlemiş, OGZ test sistemine de görüş mesafesinde 65/100'e gelince dur demişti. Ucuz sistemimizin bu canavar konfigürasyonlarla başa çıkması imkânsızdı. Çözünürlüğü 1680x1050'ye getirdim. Kaplama detay seviyesini orta ayara, görüş mesafesini de 55'e kilitledi. Diğer tüm ayarları sonuna kadar yükseltebildim ve sonuç korktuğum gibi olmadı. Ortalama 18,62 saniye/kareyle testi tamamladım. Bu ayarlarda oyunu oynamaya kalktığımdaysa, genel olarak bir sorun çıkmasa da çok ciddi performans düşüşleri, takılmalar ve atlamalar yaşadım. Detail Distance ayarını düşürerek, uzaktaki cisimlerin detay seviyesini biraz azaltmış oldum. Saniye/kare oranında pek bir oynama olmadı ancak takılmalar büyük ölçüde ortadan kalktı ve rahatça oyunu oynayabildim.

Düşük çözünürlükte testimizi yaparken, 55'e kilitlenen görüş mesafesini 65'e kadar yükseltebildim. Elde ettiğim 17,01saniye/kare oldu. Ayarları yine aynı şekilde kısarak rahat rahat oyunu oynayabildim. Bir sonraki gereksiz sorumuz, *GTA IV*'ten bu sistemde 30 saniye/kare alabilir miyiz oldu. Çipsetimiz 690 olduğu için AMD Fusion ve benzeri AMD yazılımlarından yararlanamadık. ATI Catalyst'in ATI Overdrive'ıyla otomatik olarak yaptığım overclock'la, test skorlarını 1 saniye/kare artırmayı başardım. Sisteme zarar vermemek için derin bir overclock çalışmasına girişmedim. Sonuçta bu sistemi alan herkes overclock yapacak ya da yapmak isteyecek değil.

339 DOLARA OYUNCU PC'Sİ OLUYORMUŞ!
Sistem için harcadığımız para belli. Performans da ortada. Yazının ortalarında kendi kendimize sorduğumuz " süper sistem şart mı?" sorusuna da böylece cevap bulmuş oluyoruz. Oyunları keyfimizi kaçırmadan, küfür etmeden, grafikleri çamura çevirmeden oynamak için ihtiyacımız olan bilgisayarın fiyatı işte bu kadar.

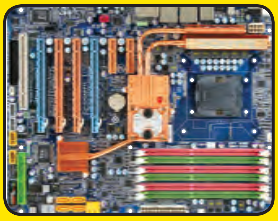
Sistemi toparladıktan sonraki aşamamız elbette bu sistemi güncelleyebilmek. Yapılabilecekler çok temel ve basit değişiklikler. 2x2GB DDR2 bellek kitine terfi etmek, AM2+ bir işlemciye geçmek ve son olarak da ekran kartını değiştirmek. Ya da boşverin, yine toplarız böyle bir sistem. Eldekini satıp üstüne az bir şey ekler, küçük ama dev bir sistem daha yaparız.



339$'a alamayacaklarınız

339$ HARCAYIP BİLGİSAYAR SAHİBİ OLDUKTAN SONRA, BU PARAYLA ALAMADIĞIMIZ, ALAMAYACAĞIMIZ, UCU UCUNA ALABİLECEĞİMİZ ÜRÜNLERE DE BİR GÖZ ATALIM DEDİK, AMMA PAHALIYMIŞ HER ŞEY KARDEŞİM!











ÜRÜN	FİYAT
GeCube Radeon HD 4870x2 2GB DDR5	485$
MSI N280GTX 1GB GDDR3	529$
Logitech Pure-Fi Dream	335$
Sapphire Radeon HD 4850x2 2GB DDR3	454$
Asus EeeBox B202	399$
Asus Rampage II Extreme	390$
Gigabyte EX58-UD5	339$
Western Digital My Book Mirror Edition 2TB	539$
Axle 1024MB 9800GX2 DDR3	487$
High Power Rock Solid 1200W	339$
Sony MDR-NC500D	850 YTL
Samsung T240	365$
Samsung T240HD	508$

USTANIN TAVSİYESİ

FIREFOX EKLENTİLERİ

Ustada tavsiyeler bitmiyor, bu defa da inetnret işine giriyoruz. Biliyorsunuz, gezegenin büyük çoğunluğu internet tarayıcısı olarak Mozilla Firefox kullanmaya devam ediyor ve Firefox eklentileri de her geçen gün artıyor. Fakat aralarından düzgün çalışan, işlevsel ve güvenilir eklentileri cımbızlamak da her geçen gün daha zor bir hale geliyor. Bu yüzden kendi kullandıklarımızı sizlerle paylaşalım, hayatınızı kolaylaştıralım dedik.





AUTOPAGER

Örneğin Google'da bir arama yaptınız. Toplam 10 sayfa sonuç çıktı. Her arama sayfasını tek tek geçmek yerine Autopager'la istediğiniz kadar arama sayfasını tek bir seferde açmanız mümkün. Sizin belirleyeceğiniz sayıda sayfayı ya da tamamını alt alta ekleyebilen eklenti, birden fazla sayfa algılayabildiği her türlü web sitesinde rahatlıkla çalışıyor. Özellikle resim arattığınızda oldukça yararlı bir eklenti olarak karşımıza çıkıyor.



COOLIRIS

Artık duymayanınız kaldı mı Cooliris'i bilemiyorum. Zaten duyup duymamanız eklentinin becerilerini değiştirmiyor. İşlevi nedir? Google'a ya da başka bir siteye girip arama yaptınız. Envai çeşit resim yüzlerce sayfa olarak karşınıza döküldü. Cooliris'i çalıştırıyorsunuz ve tek bir ekranda tüm resimleri kaydırarak görüntüleyebiliyorsunuz. Belli bir resmi ararken Autopager daha yararlı olsa da, resimlere bakarak vakit geçirmek istiyorsanız Cooliris çok daha iyi bir seçim.

MEEBO

MSN, Yahoo, AIM, MySpace, GoogleTalk, ICQ, Jabber kullanıyorsunuz diyelim. Her nedense bunların tamamında ya da birinde, birden fazla hesaba sahipsiniz. Hepsini aynı anda çalıştırmaya kalktığınızda hem sistem kaynaklarını yiyecek hem de 10 tane pencereyle kafanızı da masaüstünüzü de çorba edeceksiniz. Bunun yerine Meebo eklentisini kurarak bu hizmetlerin tamamını aynı anda ve tek bir Firefox sekmesinde kullanabilirsiniz. Ayrıca aynı hizmeti, birden fazla hesapla aynı anda kullanmanıza da imkân veriyor.

PDF DOWNLOADER, SCRAPBOOK ve SCREENGRAB

Zaman zaman karşımıza saklamak isteyeceğimiz ya da kopyala yapıştır yapamadığımız web siteleri çıkar. Resimleri almak isteriz, yazıları kopyalamak isteriz ancak buna imkân tanınmaz. Bilen adam için sorun olmasa da, bu konularda fazla bilginiz yoksa bakakalmanız olasıdır ekrana. Bu 3 eklenti web sitelerini ve içeriklerini farklı yöntemlerle saklamamıza imkân tanıyor. Scrapbook, web sitesini aynen sisteminize indirip çevrimdışı olarak kullanmanıza imkân tanıyor. Screengrab'se web sitesinin görüntülediğiniz sayfasının tamamını resim dosyası olarak kaydetmenize izin veriyor. Kısa sürede favorim haline gelen PDF Downloader'sa bir sayfayı özelliklerini ve kısayollarını yitirmeden PDF dosyası olarak saklamanızı sağlıyor.

FOXMARK

Benim gibi sürekli olarak birden fazla bilgisayar kullanıyorsanız mutlaka ilginizi çekecek olan bir eklenti Foxmark. Bookmark'larınızı (yer imleri) ve kaydettiğiniz şifrelerinizi senkronize eden ve gittiğiniz her yerde kullanmanızı sağlayan bir sistem. Foxmark eklentisini kurduktan sonra bir kullanıcı hesabı yaratmanız gerekiyor. Bookmark'larınızı tarayan sistem daha sonra eklentinin kurulu olduğu bir diğer bilgisayardan giriş yaptığınızda iki taraftaki bookmark'larınızı senkronize ediyor. Gerçi bu özellik yeni Firefox'la gelecek ama o gün gelene kadar neden kullanmayalım?

XOOPIT

Bu ay bahsedeceğim son eklenti Xoopit, tarayıcımızı değil Gmail hesabımızı geliştiriyor. Xoopit'e başta güvenmekte güçlük çektik ancak Gmail güvendikten sonra biz neden güvenmeyelim dedik ve eklentiyi kurduk. Kurulum sonrasında Xoopit, Gmail hesabımıza giriş yapmamızı istedi. Giriş yaptıktan sonra o güne kadar gelen tüm postalar içindeki resim, video ve dosyaları taramaya başladı. Gtalk'un hemen altına yeni bir menü ekleyip tüm bu dosyalara kendi başlıkları altında ulaşmamıza imkân tanıdı. Ayrıca resimleri Gmail ana sayfamızın üstünde sürekli görüntülerken, video linklerini ilgili siteye ya da başka bir sayfaya gitmeden görüntülememize imkân tanıyor (otomatik embed ediyor yani).

EKLENTİLERİ EDİNMEK İÇİN

Eklentilerin hepsi için ayrı ayrı link vermeye üşenmedim. Ama sayfamızda kirlilik yaratmanın da manası yok. Bahsettiğimiz tüm eklentileri sayfada kullanılan isimleriyle *addons.mozilla.org* adresinde aratarak ulaşabilirsiniz. Güle güle kullanın. Ya da gülmeyin, siz bilirsiniz. Kullanışlılar ama hakkını yemeyin.

PAZAR YERİ



KRİTİK STOKLAR

Geçen ay Intel Core i7 Extreme 965 işlemcileri *Süper Sistem*imiz için dört gözle beklediğimizden bahsetmiştik. Beklediğimiz gibi bu ay Core i7 Extreme 965 işlemciler piyasaya giriş yaptı ve hemen *Süper Sistem*deki yerini aldı. Ancak sistemlerimizdeki diğer parçalar için stok durumları bu kadar iyi değil. Özellikle geçen ay tavsiye ettiğimiz anakartların neredeyse tamamını stok durumları nedeniyle değiştirmek zorunda kaldık. Şu ara distribütörler kredi kullanamadığı için ithalat yapamıyor. Bu yüzden kriz boyunca aradığınızı bulmakta zorlanacak, sık sık muadilinin peşine düşmek mecburiyetinde kalacaksınız. Bellek konusunda da belirli marka-modellerde sıkıntılar var diyebiliriz. Ekonomik krizin etkisiyle arzın markalı ürünlerden kutusuz (open box) ya da markasız (no-name) ürünlere kaydığını açıkça görebiliyoruz. Bu yüzden marka-model aramadan kapasite, frekans ve zamanlama değerleri üstünden en uygun olanı seçmekte yarar var. Doların, Türk Lirası karşısında hafif yükselişlerine paralel fiyatlarda esnemeler tabii ki yaşanabilir. Ancak halen Türk Lirası bazında fiyatlar yüksek. Elinde stok patlayan bazı firmalar hâlâ şaşırtıcı indirimlere gidebiliyor ancak krizin ilk günlerine göre bu durum oldukça azaldı.

	Ekonomik			İdeal			Süper		
İşlemci	Intel Core 2 Duo E7200			Intel Core 2 Duo E8400			Intel Core i7 Extreme 965		
	(j) 122$	(o) 133$	(e) 141$	(j) 174$	(l) 190$	(e) 207$	(o) $1179	-	(b) $1281
Anakart	Asus P5Q-SE/R			Asus P5QC			Asus Rampage II Extreme		
	(j) 120$	(a) 132$	(l) 135$	(j) 169$	(a) 171$	(e) 188$	(?) $390	-	-
Bellek	OCZ Platinum/SLI 2x1GB kit 1066MHz DDR2			OCZ Fatal1ty 2x1GB kit 1066MHz DDR2			Kingston HyperX 3x1GB kit 2000 MHz DDR3		
	(j) 44$	(i) 50$	(h) 60$	(b) 51$	(e) 58$	(i) 59$	(?) $291	-	-
Ekran Kartı	Sapphire Radeon HD 3870 512MB GDDR4			Sapphire Radeon HD 4850 Toxic 512MB			Sapphire Radeon HD 4870 X2 2GB GDDR5		
	(f) 112$	(g) 115$	(e) 118$	(o) 192$	(o) 214$	(b) 234$	(m) 525$	(o) 589$	(h) 594$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB			Samsung 750GB Sata2 32MB			2xSamsung 1TB Sata2 32MB (Raid)		
	(g) 55$	(j) 58$	(m) 66$	(g) 80$	(l) 88$	(h) 97$	(g) $206	(m) 230$	(j) 326
Optik Sürücü	Samsung 20X DVD-RW Writer			Samsung 20X DVD-RW Writer			Asus BC-1205PT Blu-Ray Combo		
	(g) 20$	-	(f) 22$	(g) 20$	-	(f) 22$	(o) 216	-	-
Ses Kartı	Onboard			Onboard			Onboard		
	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	High Power Cool-Max 350watt			OCZ StealthXstream 600watt			Recom Gaming Engine 1050watt		
	(e) 33$	(h) 39$	(o) 40$	(n) 102$	(f) 105$	(h) 109$	(h) 209	-	-
Kasa	Cooler Master SE-335-KWN1			AeroCool AeroRacer-Pro			Thermaltake Xaser VI Siyah		
	(f) 59$	(a) 65$	(e) 69$	(h) 99$	-	(o) 105$	(a) 265$	(h) 279$	(n) 301$
Toplam Fiyat	Min 565$			Min 887$			Min 3281$		
	Max 651$			Max 1021$			Max 3608$		

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.

Mağaza indeksi (a) Eksen (b) Vatan (c) Bimeks (d) Teknosa (e) HepsiBurada (f) Eksa (g) Gold (h) Mavi Bilgisayar (i) Akortek (j) Gigatek (k) Firebal (l) Inventus (m) Nova (n) Ekonomik Ticaret (o) Sanal Marketim

Ses Sistemi	Kulaklık		2.1 Hoparlör		5.1 Hoparlör	
Alt Seviye	Sennheiser PC160		Altec Lansing BXR1121		Logitech X530	
	(n) 99$		(j) 28$	(c) 35$	(o) 88$	(b) 102$
Üst Seviye	Sennheiser PC350		Logitech Z4		Logitech Z-5500	
	(g) 178$	(o) 198$	(h) 122$	(e) 131$	(h) 389$	(e) 494$

Fare Klavye	Fare		Klavye	
Alt Seviye	A4 Tech X7 XL-755K Oscar		A4 Tech X7-G800	
	-	-	(f) 20$	(b) 24$
Üst Seviye	Razer Lachesis		Logitech G15	
	(o) 70$	(e) 85$	(o) 94$	(n) 104$

Monitör	17″		19″		22″		24″	
Alt Seviye	Samsung 732NW		Lenovo L1940		Samsung T220		XXX	
	(e) 133$	(b) 181$	(o) 201$		(j) 265$	(a) 314$	-	-
Üst Seviye	Samsung 732N+		Samsung 931C		Samsung 226CW		Lenovo ThinkVision L2440X	
	(e) 134$	(b) 162$	-	-	-	-	-	-

TAMİR ATÖLYESİ

Hayatta bu kadar arızalı şey varken, bizim sadece donanım ve yazılımla uğraşıyor olmamız ne güzel. Mesela paylaşım forumlarındaki "emeğe saygı" konseptindeki kocaman arızanın bizimle uzaktan yakından alakasının olmaması… Bize ait olmayan bir şeyi, hakkın olmadan paylaşıma sunmanın nasıl bir "emeği" olabilir ki diye sorgulamamıza gerek yok. Nasıl sorunlu bir ego ki bundan takdir bekler, bulamayınca da "emeğe saygı!" diye inim inim inler diye düşünmemize de gerek yok. Ya da Boğaziçi vapurunda yasak olmasına rağmen sigarasını tüttürdüğü için uyarılınca "ne var ki bunda, ne olacak" diye karşılık veren amca gibi "hukuk" ve "yasak" kavramları dahilinde vatandaş olmanın tanımını yapmamıza da gerek yok. Bazen arızalar daha da büyüktür. Kalkar birileri gece-gündüz bir yerleri bombalar, masum insanları katleder. Başka arızalılar da üç kuruşluk çıkarları için bu insanların acısını kendine kazanç kapısı yapar. Arızaların katmerlendiği şu hayatta cidden bizim oturup sadece donanım sorunlarıyla uğraşabiliyor olmamız ne güzel!

YENİ BİLGİSAYAR İÇİN PAZARLIK

Selamlar Oyungezer ailesi,
Sevgili külüstür bilgisayarım son zamanlarda çok sorun çıkarıyordu ve sonunda biz de yeni bir bilgisayar toplamaya karar verdik. Şimdiden belirteyim bu yeni bilgisayar tamamen oyun amaçlı kullanılacak. Anakart olarak MSI P45 NEO-F seçimini yaptım. İşlemci olarak önce Core 2 Duo E8400 seçmeme rağmen bilgisayardan anlayan bir tanıdığın önerisiyle Core 2 Quad Q6600 almamız da muhtemel. Dört çekirdekli bu işlemcinin frekansı daha düşük olmasına rağmen 2MB fazladan ön belleği var, 4 çekirdeği olması da cabası. Yine de dört çekirdekli işlemci 65nm mimarisi kullanırken, çift çekirdekli E8400 45nm mimarisini kullanıyor. İki işlemcinin de fiyatları hemen hemen aynı sayılır. Sizce hangisini almalıyım?

İkinci sorum ekran kartlarıyla ilgili. ATI Radeon HD 4850 bir ekran kartı istememe rağmen, babam çok pahalı olduğu gerekçesiyle HD 3650 almamızı istiyor. ÖSS'den sonra yeni bir ekran kartı alabileceğimizi de belirtiyor. Ben ATI Radeon HD 4850 olmazsa da en azından HD 4830 ya da 9600 GT alalım diyorum.

Şu an 11. sınıftayım ve 1.5 sene sonra ÖSS'ye gireceğim. Çıkmış (GTA 4, Crysis, Far Cry 2 vb.) ve çıkacak tüm oyunları oynar mıyım ben bu kartla? Açıkçası durum bayağı karışık gibi. En yakın zamanda cevap vereceğinizi ümit ediyorum.

Şimdiden çok teşekkürler.
Saygılarımla...
Burak TÜRKERİ

Merhabalar Burak,
İşlemci konusunda, eğer ki amacın sadece oyun oynamaksa Intel Core 2 Duo E8400'nin en uygun seçim olacağını söyleyebilirim. Aklında bulunsun, doğru işlemciyi seçmek için çekirdek sayısı, frekans, mimari, önbellek kapasitesi gibi kafa karıştıran bilgileri bir kenara bırakıp öyle karar vermek en iyisi. Çünkü bunların hepsi, sana gerekmeyen teknik detaylar aslında. Bizi ilgilendiren iki önemli nokta var: Biri fiyat, diğeri performans. Gerisi cidden önemsiz. E8400 oyunlarda Q6600'dan çok daha performanslı mı? Açık arayla, evet... Fiyatları hemen hemen aynı mı? Ona da evet... O zaman tabii ki E8400'ü tercih edeceğiz.

Eğer baban için 170$ seviyesindeki ATI Radeon HD 4850 pahalıysa tabii ki bundan daha ucuz bir kart bakacağız. Ancak 60$'lık ATI Radeon HD 3650 de almanı önermem. Şimdi ekran kartı için 60-170$ arasında, uygun bir model beğensek sanırım baban da hayır demez. Diğer yandan işine yaramayacak bir ekran kartına 60$ vermeye bile değmeyecek, verdiğin paraya da yazık ola-

Tapir Usta: ŞUURSUZ TAPİR HOMECOMING...



caktır. O yüzden babanı biraz daha iyi bir model alma, parayı sokağa atmama konusunda ikna edebilirsin. Şimdi 9600 GT mi, HD 4830 mi sorusuna geliyoruz. HD 4830 125$, 9600 GT ise 115$ seviyesinde. Eğer bunlara ikna edemiyorsan bir alt fiyat basamağındaki Radeon HD 3850'yi zorla ama bundan da aşağı inme artık.

Yeni çıkan oyunları en son kalitede olmasa da orta kalitede rahat rahat oynarsın bu sistemle. Durum pek de karışık değil artık sanırım. Şimdiden hayırlı olsun, iyi oyunlar...

TÜKETİCİ HAKLARIYLA MAVİ EKRAN SORUNUNUN ÇÖZÜMÜ

S Öncelikle tüm Goyundaşlara saygı ve selamlarımı iletiyorum ve sonrasında doğrudan soruma geçiyorum.
Bundan birkaç ay evvel CarrefourSA'dan Crea marka bir dizüstü bilgisayar aldım. İşletim sistemi olarak Windows Vista Basic kurulmuştu. Bilgisayar ikinci günden itibaren ilk açılışta mavi ekran verip yeniden başlıyor ve ancak ikinci açılıştan sonra normale dönüyordu. CarrefourSA gibi elektronik konusunda uzmanlaşmamış bir yerden aldığım için garantisiyle uğraşmak istemiyordum. Derken bilgisayar hiç açılmamaya başladı, ben de taktım Windows kurulum diskini, ona bakalım dedim. Mavi ekran sorunum halloldu fakat bu mektubu atma nedenim de böylece ortaya çıktı. Windows'u onardıktan sonra bilgisayarım kablosuz ağları göremez oldu. Ethernet kablosuyla sorunsuz internete girerken, kablosuz ağ arattığımda hiçbir şey bulamıyordu. Ben de bu nedenle baştan format attım. Ama gene bir şey bulunamadı. Buna benzer şeyleri yaşayanları internetten birazcık araştırdım, donanımsal bir problem olduğunu söylemiş çoğu kişi. Bu nedenle ben de böyle düşünmeye başladım. Garantiye vermeyi düşünüyorum ama korkuyorum da aynı zamanda. Şimdi bir ay boyunca geri vermezler, deli olurum. Acaba bu problem donanımsal değil de yazılımsal olabilir mi?
Şimdiden çok teşekkür ediyorum, kolay gelsin…
Gökhan GÜLSOY

C Merhabalar Gökhan,
Dizüstü bilgisayarındaki sorunun yazılımsal olduğunu pek zannetmiyorum. Belki bir ihtimal donanım çakışmasından ötürü kablosuz ağları göremiyor olabilirsin. Ama sorun yazılımsal olsa bile formatı cihazla birlikte gelen Recovery CD'leriyle attıysan her şeyin takır takır çalışması gerekir. Eğer cihazın Recovery CD'si düzgün kurulum yapamıyorsa bu satıcıyı bağlar.

Bu yüzden sorunun çözümü için yapılacak şey oldukça basit. Elinde faturan ve garanti belgen olduktan sonra, minimum iki sene garanti hakkına sahipsin. Eğer donanımdan kaynaklanan herhangi bir sorun söz konusuysa gereken hizmeti sana vermekle zaten yükümlüler. İster CarrefourSA, isterse başka bir yer olsun durum değişmez. Şimdi doğruca CarrefourSA'ya gidiyorsun ve elindeki donanımın arızalı olduğunu, garanti hakkını kullanmak istediğini söylüyorsun. Kendilerinin yetkili olmadıklarını, senin servisi bulup takip etmeni söyleyemezler. Kesinlikle hiçbir bahane seni bağlamaz. Muhatabın gayet de ürünü aldığın yerdir, her türlü prosedür onlara aittir. Hangi marka ürünü, hangi servise gönderecekleri onların bilmesi gereken bir konu. Peki 15 günü geçerse onarım süresi? O zaman da, ürünün tamir edilene kadar sana aynı özelliklere sahip başka bir ürün tahsis etmelerini isteyebilirsin. Peki toplam onarım 30 günü aşarsa? O zaman da tamirden cayma ve yeni bir ürün isteme hakkın doğuyor. Diyelim ki sana sorun çıkardılar, yardımcı olmak istemediler. O zaman da çözüm çok basit, hemen Tüketici Sorunları Hakem Heyetine başvuruda bulunuyorsun, hepsi bu. Buradan sonra artık sen değil, karşı taraf düşünmeye başlıyor. Tüketici olarak biz hakkımızı bildikten sonra neden üzülelim ki…

İNTERNETTE OYUN ÇİLESİ

S Selamlar Tamir Atölyesi'nin biricik ustaları! Nasılsınız? Umarım oralar da Ankara gibi değildir. Ne biçim bir havadır, alışamadım gitti. Neyse efendim GTA IV de çıktı, hemen alalım derken sağda solda yazanlar resmen gözümü korkuttu. Neyse, bu aralar Call of Duty 4'ü internet üzerinde oynamaya kendimi kaptırmış durumdayım zaten, bir süre daha beklemeye karar verdim ben de. Sorum da tam bu noktada başlıyor zaten. Şimdi ben CoD4 oynarken ping 70-100 arası değişiyor ancak çok fazla "Connection Interrupted" uyarısı alıyorum. Dakikada 1-3 defa, 3-4 saniye sürelerle diyelim. 1Mbit internet bağlantım var. Bu bağlantıyı yaklaşık 10 metre uzaklıktaki US Robotics kablosuz modemimden dağıtıyorum. Bu kablosuz ağa da bilgisayarımdaki Ralink Wireless Lan Card kullanarak bağlanıyorum. Aynı ağa bağlı diğer bilgisayarın çalışıp çalışmaması hiçbir şeyi değiştirmiyor. Zaman zaman ping 999'a fırlıyor ve ben 10 saniye boyunca "Connection Interrupted" yazısıyla başbaşa kalıyorum hepsi bu.

Modemi doğrudan kendi bilgisayarıma bağlamam mümkün değil çünkü odamda telefon hattı yok. Öneride bulunan arkadaşlardan biri kablosuz ağ adaptörü kullanmamı tavsiye etti. Ancak sorunun sadece "Connection Interrupt" hatası olduğunu söyleyince bu durumda her şey olabilir dedi. Anladığım kadarıyla bu lag ve bağlantı sorunları durumları farklı şeylermiş. Bu duruma kalıcı bir çözüm bulabilir miyim? Herkese iyi çalışmalar.
Ege LEVENT

S Merhabalar Ege,
Yaşadığın bağlantı sorununun büyük ihtimalle veri paketlerinin alımı ve gönderimindeki düzensizlikten kaynaklandığını söyleyebiliriz. Modeminden ya da bağlantından kaynaklandığını sanmıyorum. Eğer ki oyunda sorun yaşadığın an, oyundan çıkıp hemen bir internet sayfasına girmeyi denediysen ve başarısız olduysan ya da kendi kablosuz ağından sık sık düştüğüne dair uyarı mesajları alıyorsan iş değişir. Ama senin yaşadığın bağlantı sorunları, bu kadar çetrefilli olmayacak kadar kısa süreli.

C Ping'i düşürmek ve paket alış-verişini düzene sokmak için cFosSpeed adlı programı kurmanı tavsiye ediyorum. Büyük ihtimalle bu program sorununu çözecektir. Ağ denetim ayarlarını daha verimli optimize etmesi için de System Mechanic kurman faydalı olacaktır.

Göz açıp kapayıncaya kadar bir ayın daha sonuna geldik. Her türlü derdinizi, sıkıntınızı donanim@oyungezer.com.tr adresine bekliyoruz. Gelecek ay bambaşka sorulara cevap aramak üzere, hoşçakalın... – **OlgaY ERTEZ**

SANAYİ DEVRİMİ

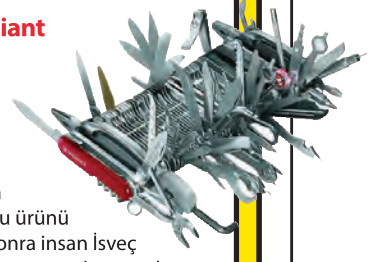
Bitmez bu devrim oyungezerler...



Flying Alarm Clock

Sabah erken kalkmanız gerekiyor. Saati kurdunuz. Ama beton gibi uyuyorsunuz maşallah, saati el yordamıyla kapatıp uyumaya devam ediyorsunuz. Haliyle geç kaldınız. Bizim çalar saatimiz biraz farklı. Alarm çalmaya başlayınca üst kısmı havalanıyor ve odanın içinde uçmaya başlıyor. Siz yakalayıp yerine takana kadar da alarm susmuyor.

Wenger Giant Swiss Army Knife



Birçok İsveç ordu çakısı gördük daha önce. Ama bu ürünü gördükten sonra insan İsveç ordusunda ne yapıyorlar merak etmekten alamıyor kendisini.



USB Drum Kit

Bildiğiniz bateri boyutlarında bir USB aygıt. Ses yapmadan davul tepmek isteyenler için biçilmiş kaftan.

USB Gloves

Bilgisayar başında elleriniz üşüyorsa, hemen eldivenlerinizi USB'den bağlayın, sıcak sıcak işinize bakmaya devam edin. Bilgisayar başından kalkarken kabloyu çıkarmayı unutmayın, sisteme yazık olmasın.





BAMBAŞKA BİR OBLIVION

OYUNLAR DEĞİŞİR, HEM DE ÇOK DEĞİŞİR...

YAZAN: OLGAY ERTEZ

...Günlerden bir gün kadim dostlarım Can Berk ve Haydar'la Taksim'de oturmuş, meşhur ıslak burgerler eşliğinde muhabbet ediyorduk (aklınızda nasıl bir tablo canlandı emin değilim ama eğer *iki devasa hill giant ve bir de siyahlara bürünmüş, orta boylu human rogue Taksim'de oturmuş ıslak burger yiyor* konseptine yakın bir şeyler canlandıysa doğru yoldasınız). Garsonun garipseyen bakışlarına aldırmayan Can Berk bir yandan ayranını yudumlarken bir yandan da bizlere bu aralar oynadığı oyunları teker teker sayıyordu. Normalde Can Berk adındaki bu devasa arkadaş, bütün gün *WoW* oynayan bir zat-ı muhteremdir, uzun zamandır da başka bir oyunla ilgilendiğini pek duymamıştım. Fakat laf döndü dolaştı, Can Berk'in indirdiği Oblivion modlarına, bu modlarla oyunun ne kadar değiştiğine geldi. İnanamadım! Dahası Haydar da muhabbete katılıp texture modlarını övmeye başladı. Aslında Can Berk de, Haydar da Oblivion'u pek sevmezdi. Hatta ne zaman Oblivion konusu açılsa Bethesda'ya verip veriştirirler, Oblivion'u savunma işi de bana kalırdı. Normal şartlar altında bu adamlara severek Oblivion oynatmanızın imkânı yoktu kısaca. Nasıl bir güç onlara Oblivion'u sevdirmişti? Neyse, onlar anlattı, ben şaşkınlıkla dinledim. Evlerimize dağılmadan önce de Can Berk'ten, elindeki modları bir ara getirmesini rica ettim. Sağolsun ertesi gün, sabahın körünü biraz geçe Haydar'la birlikte çıkageldi. Kuruldu bilgisayarın karşısına ve başladı bir şeyler silip yüklemeye. "Senin eski dosyalarını yedekliyorum şimdi. Sonra oyun baştan kurulacak. Tamam mı?" "Tamam..."

BİR ŞEYLER DEĞİŞİYOR

Can Berk bayağı bir dağınık çalışır bilgisayar başında. Oradan bir klasör açar, buradan bir dosya siler, kopyalar, yapıştırır. Takip edemezsiniz. Kendi çapında bir şeyler yapmaya başladı, biz de gözleriyle yumağı takip eden kedi gibi imleci izliyoruz. Arada "bak şimdi..." diye mırıldanarak heyecanı doruklara çıkartıp sonra işine aynen devam ediyor Can Berk. Oblivion'u açtı, bir şeylere baktı, "hah oldu..." dedi, kapattı. Sonrasında gene bir şeyler yükledi, sildi. Tekrar bir "And the Oscar goes to..." heyecanı ve uzun bekleyişler. Bir süre daha bu böyle devam etti.

1- Buranın doğa kaplamaları değişmeden önceki halini görseniz kesinlikle tanımazsınız.

2- Japon tarzı dekorasyon mu? Buram buram emek kokan mekân eklentilerinden biri.

1



2



En sonunda dayanamayıp sordum, “sabahtan beri neler yapıyorsun Can Berk usta?” ve başladı bizimki anlatmaya...

YENİLENMİŞ GRAFİKLER

“Bak şimdi... 2GB büyüklüğündeki yeni doku paketini kurdum. Mimari, doğa, kaya ve zindan kaplamalarının kalitesi en az dört kat arttı diyelim. Görüntünün dokusundaki derinlik farkını oyunu açar açmaz hemen fark edeceksin zaten. Kapılardaki ahşabın kılcal çatlaklarını, taş duvarlardaki sıva kalıntılarını bile net görebiliyorsun artık, o derece. Yetmemiş, gerçekçiliği arttırmak için adamlar pas, yosun, kurum gibi ufak detayları da eklemişler kaplamalara. Oblivion’un kendi ayarlarında kaplama kalitesini en sona dayasan bile bunun yanında inan çok sönük kalıyor. Ama sistemi zorlayabiliyor bu mod, mesela benim bilgisayar kaldırmıyordu. Haberin olsun. Onun dışında karakter modellemelerini, onların kaplamalarını değiştiren, yeni saç modelleri ekleyen modları kurdum. Orijinal Oblivion karakter modellemeleri neydi öyle, tipsizlik abideleri. Nasıl başarıyorlar bilmiyorum ama hayatımda gördüğüm en çirkin, en meymenetsiz NPC’ler hep Bethesda oyunlarından çıkıyor nedense, *Fallout 3* de dahil. Ama bir de bu karakter modellemelerini değiştiren modları kurduktan sonra gör. *Age of Conan* halt etmiş. Bunca moda rağmen adam gibi müdahale edemeyeceğin tek yer, yüz modellemeleri. Artık nasıl bir rezillikse, n’aparsan yap tamamen düzelmiyor. Buna rağmen Natural Faces modunu kurdum. Var olan NPC’lerin yüz modellemelerini en azından daha bakılır hale getiriyor. Dediğim gibi bu sorun var olan NPC’ler için. Kendi karakterim içinse bayağı bir yeni ırk modu yükledim. İnanın Bethesda’nın kendi ırklarından hem görüntü, hem de özellik olarak çok daha başarılı.”

YENİ BÜYÜLER VE SİLAHLAR

“Büyü ekleme konusunda marka diyebileceğim Midas Magic modunu da kurdum bu sırada. Bu modla oyuna tam 240 yeni büyü eklemiş olduk. Eski büyüler de aynen kalıyor. Bu modun en güzel yanı cidden büyücü olarak oynamanın hakkını veriyor olması. Dövüş sistemini büyücüler için yeniden düzenlemişler. Standart Oblivion’da büyücü seçmenin anlamı yoktu benim için, büyü yapıyorsun da kobatif misin halen? Evet... Bitmiştir... Büyücülerin kendine ait oynanış tarzından çok, başka sınıfların oynanışını büyüyle sadece taklit ediyorlardı. Ağır tokatçı bir karakter yapan adam zaten büyücü seçmez de, büyücü olmanın da ağırlığı olmalıydı bana sorarsan. Ama şu haliyle en zevkli sınıf bence. En sonunda adam gibi saldırı ve summoning büyüleri gelmiş oyuna, daha ne isterim. Daha ne isterim? Frostmourne ve Lich King Armor!... Evet abi, adamlar Frostmourne ve Lich King Armor’u da modelleyip, bir güzel koymuşlar oyuna. Hakikaten modları yapan adamlar Bethesda’da çalışanlardan çok daha yetenekli. Bu modun sadece Blizzard’ın yayınladığı videolara bakarak yapıldığını da belirteyim. İnanabiliyor musun, adam videoya bakıp 3 boyutlu modellemesini yapmış! Bunların dışında şu anda sayamayacağım kadar eşya modu var. Mesela Sauron’un zırhı, bütün elf silahları, katana setleri... Ancak bazen bu eşyalar karakterini gereğinden fazla güçlü yapabiliyor. Hani oyunun ta başında orantısız bir güce sahip oluyorsun, aklında bulunsun.”





1- Düşmanın bile güzeli, dostun çirkininden iyidir… Yok, o düşmanın akıllısı mıydı?

2- Çift kılıç kullanmak artık hayal değil.

ARAYÜZ BİLE DEĞİŞİRSE

“Arayüzü ve arayüzdeki Cyrodiil haritasını değiştiren modu da kurdum. Fontları, ebatlarını kendin seçip ayarlarsın artık. Güzelce optimize edip sığdırmışlar her şeyi. Artık karakterinin tüm statlarını tek bir sayfada görebiliyorsun mesela. Bu yüklediğim haritanın da çok enteresan bir

OBLIVION’IN YENİ SAKİNLERİ

Cyrodiil bizim diye demiyorum, pek nezih bir muhittir. Koca krallığın bu en meşhur semtinde oturmak için ünlüler bile birbiriyle yarışır. Ünlüler dedim de aklıma geldi, geçen sene Galdalf Orta Dünya’daki evini satıp Aragorn ve Legolas’la birlikte Cyrodiil Imperial City’de kiraya çıkmıştı. Hatta Sauron da kıskanmış hemen, gidip Bravil’den bir villa almıştı. Arada sırada Leonidas’ı da görürüm mesela, hemen Kvatch’ın girişinde takılır. Ama o da bir alem yahu… Kuşatma nerede, bizimki orada. Savunmasına iyi savunuyor da, şehir harabe oldu, hâlâ neyi savunuyor bu garip? Sonracığıma Barbar Conan’ımız var, Imperial City pazar yerinde. Hemen ilerisindeki restoranda çalışan Predator’umuz var. Anvil’de meşhur balıkçımız Jack Sparrow var, kitapçımız Altair var. Daha ne olsun, duyan yükünü sırtlamış gelmiş. Diğer evrenlerde kimse kalmadı ki azizim…



Ahooy! Jack Sparrow



Altair’in gerçek macera için Assassin’s’den kaçtığını duyduk.



Tiiis iss Oblivioonn!



Aliens modu bekleyen derbeder bir Predator.



Tek rakibim WoW.



Dinamik hava modu, yeni kaplamalar ve ışıklandırma… İşte size tablo gibi bir oyun.



BEN DE İSTİYORUM

Bu kadar bahsettikten sonra beğendiğimiz bu modları sizlerle paylaşmamak olmazdı. Hepsini ve daha fazlasını bu ayki DVD'mizde, *OGZ Oblivion Mod* pakedinde bulabilirsiniz. Kurulum ve ince ayarlar konusunda da endişelenmenize gerek yok. Çünkü özel dosyamız burada bitmiyor, modlar hakkındaki tüm bilgileri OGZ Oblivion Mod paketindeki OGZ Oblivion Mod Rehberi'nde bulabilirsiniz. İyi oyunlar...

BULLET TIME EFEKTİNDEN KOPAN KOL VE BACAKLARA, SPARTA TEKMESİNDEN AT ÜSTÜNDE SAVAŞA KADAR YILLARDIR "AH KEŞKE" DEDİRTEN BİR SÜRÜ EKLENTİMİZ VAR ARTIK OBLIVION'DA.

hikâyesi var. Adamlar oyunu freecam modunda açıp Cyrodiil'de çıkabilecekleri kadar yükseğe çıkmışlar. Sonra da ekran görüntüleri alıp birleştirmişler. Oldu mu sana Cyrodiil'in uydu fotoğrafı? Toplayıp hepsini, bu haritayı hazırlamışlar. O yüzden haritaya dikkatli bakarsan ormanların arasındaki evleri, köyleri, harabeleri görebilirsin. O siyah küçük noktalar tepecikler değil, çoğu köy aslında. Hava fotoğrafı çekmek için değil ama üstüne binip uçmak için bir de drake ekledim. Aslında pek çok NPC modu var, eşya modları gibi bunlar da bayağı bir fazla olduğu için çabucak geçiyorum. Beğendiğini indirip kendin kurarsın. Bu arada yanına sadece hayvan almıyorsun. İyisinden tek tek ya da takım halinde savaşçılar alıp dolaşabiliyorsun."

"Yeni mekân ekleyen modların da en iyilerini kurdum. Mesela Kvatch'ı oyuna ekleyen modu yükledim. Harabe olarak değil, gayet diğer şehirler gibi canlı Kvatch dahil artık oyuna. Kendine ait NPC'leri, görev paketleri, bir de arenası var. Mekân eklenti ve eşya modlarıyla genellikle belli görevler de eklenebiliyor oyuna. Yeni mekânlarla eşyalar öylesine gelmiyor oyuna yani. Oynanış süresi bayağı uzuyor bu modlarla diyebilirim. Yalnız dikkat et, mekân eklenti paketleri diğer modlarla çakışmasın. Ben şimdi çakışmayacak şekilde kurdum ama biliyorsun yükleme sırası önemli. Yükleme sırası dediğim şeyin mantığı çok basit. Oblivion'u çalıştırdığımızda, sırayla oyunun ana modülü ve varsa diğer modlar yüklenmeye başlar. En son modu yüklediğinde de oyun açılır. Bu çalışma sistemine göre aynı şeyi değiştiren iki mod varsa son yüklenenin dediği olur. Örnek olarak bir mağaradaki yaratıkları değiştiren X modu ve yine aynı mağaradaki yaratıkları değiştiren Y modu var. X modunu Y modunun altına koyarsak, X modu Y modundan daha sonra yüklenecek demektir. Bu da mağarada X modunun içerdiği yaratıklar olacağı anlamına geliyor."

EN HEYECANLI YERİ

"Gelelim en zevkli mod olan Deadly Reflex'e. Oyunun tekdüze dövüş animasyonlarını alıp çeşitlendirip çok daha zevkli hale getirmişler. Nasıl anlatsam ki… Bullet time efektleri, saldırı sırasında vücut uzuvlarının kopması, kalkanla rakibe vurma, yayla yakın savunma ve saldırı yapabilmek, rakip ataklardan kaçmak için eğilmek, Sparta tekmesi… En güzeli de artık at üstündeyken savaşabilmek. At üzerinde savaşmak derken bir *Mount and Blade* bekleme tabii. Cyrodiil atla savaşılacak geniş ovalara, düzlüklere sahip bir yer değil biliyorsun. Ama özelikle Deadly Reflex modunu yükledikten sonra arena savaşları daha bir zevkli oluyor."

ESKİ TOPRAKLARDA BAŞKA HİKÂYELER

"Sayısız görev eklenti paketi olduğu için beğendiğini bulup yüklersin. Ben birkaç tane, en

1- Karşınızda köyden indim şehre konseptinde çağ kapatıp çağ açan Arthas! Şu bakışlara bak.

2- Mod yapımcılarının iyi niyetinden şüphe etmemize neden olacak kadar ayrıntılı güzelliklerle karşılaştık araştırma yaparken.

1



2



1- **Karakterinize kanat eklentisini sadece devasa online oyunlarda yapabileceğinizi de nerden çıkardınız? Pek işlevsel olmasa da...**

2- **Boyundan büyük kılıcı, hem de tek eliyle kaldırmak? Ya o kılıç oyun hamurundan yapılmış ya da oyunun fizik motorunda ciddi sorunlar var.**





bilinen ve cidden en başarılı olanlarını yükledim. Mesela Gate To Aesgaard muhteşem bir korku modu. Bildiğim kadarıyla bu yüklediğim ilk bölümü hikâyenin. İkincisi de çıkmış sanırım. Hepsi oyunun kendi kurgusu içinde geçiyor ama senaryosundan seslendirmesine, mekân tasarımına kadar epey bir uğraşılmış. Bu arada Oblivion modlarından hiçbiri Oblivion motoru üstüne kurulan başka bir oyun modu şeklinde değil. Mesela *Counter-Strike*, *Half-Life* üstüne kuruldu ama kendi başına bambaşka bir oyundu. Oblivion modlarının prensibi ise daha farklı. Hepsi oyunun kurgusu içinde bir şeyler değiştirerek ya da ekleyerek bütünün içinde var olabiliyorlar. Bu arada nasıl eşya modlarının kendine ait bir görevi olabiliyorsa, görev modlarının da kendine ait sayısız eşya eklentisi olabiliyor."

SİSTEMİ ELDEN GEÇİRMEK

"Son olarak oyunun mekaniklerini baştan sona değiştiren Overhaul modunu yükledim. Overhaul modu, oyunun işleyişini tamamen elden geçiren en kapsamlı ve en detaylı mod. Özel saldırılarda harcanan fatigue puanlarından tut da burçların kazandırdığı özelliklerin yeniden değerlenmesine, bölüm sonlarında alınan ödüllerin tek tek yeniden ayarlanmasından, oyundaki NPC'lerin evlerinin yeniden gözden geçirilmesine kadar pek çok şeyi kapsıyor. Oyunun ana dinamiğini bu kadar değiştiren bir modun da hakikaten çok dengeli ve dikkatli hazırlanması lâzım. İnternette ararsan dört farklı Overhaul modu bulabilirsin. Ben de ilk başta hangisini yükleyeceğimi şaşırmıştım. Tüm Overhaul modlarının ortak özelliği, karşına çıkan düşmanların, karakterinin seviyesine göre otomatik olarak ayarlanmasının kapatılması. Ama cidden de orijinal Oblivion'un kullandığı bu sistem çok acizdi. Yolda atıma binmiş giderken karşıma çıkan haydutların üstünde glass armor, ellinde de kaliteli silahlar? Adamlar benden zengin ama hâlâ yol kesip eşkıyalık yapıyorlar. Ben bu evrende nasıl rol yapayım? Bütün Overhaul modları bu saçmalığı çözüyor neyse ki. Bu arada en fazla içeriğe sahip olması, kurulumunun da diğerlerine göre daha kolay olması sebebiyle ben Osucuro's Oblivion Overhaul (kısaca OOO) modunu tercih ediyorum, sana da onu kurdum. Yalnız sana tavsiyem, gördüğün her mağaraya girme. Oyun, Overhaul'dan sonra klasik RYO mantığına döndüğü için senden çok daha güçlü yaratıklar o kapının arkasında olabilir ve bazı durumlarda geri çekilmek zorunda kalabilirsin. Hani haydutların seviyesi belli bir limiti geçemediği gibi, cidden korkulması gereken düşmanlar da belli bir seviyenin altına düşmeyecek (vampir ve iblis lordları gibi). Genellikle ana yollarda ve onların yakınlarındaki mağaralarda düşük seviye yaratıklar oluyor. Daha derinlere gittikçe ya da mağaralarda daha da aşağılara inildikçe çok daha güçlü yaratıklar karşına çıkmaya başlıyor. Bu bana *Diablo*'daki Butcher'ı ve onu öldürmek için üçüncü katı temizleyip seviye atladıktan sonra geri dönüşümü hatırlattı birden..."



NEDEN OLMASIN

Can Berk'in lafı, karakter yaratma ekranının açılmasıyla kesildi. Uzunca bir süre kimseden ses çıkmadı, hepimiz Oblivion'un yeni haline teslim olmuştuk. Etkilenmemek elde değildi... Birden aklıma geldi, neden biz bu haberi diğer oyuncularla paylaşmıyorduk? Can Berk en iyi modları toplar, Haydar açıklamaların çevirisini halleder, ben de içeriği birleştirip yazma kısmıyla ilgilenirdim. Olmaz mı? Neden olmasın...

YOK ARTIK

Karşımıza çıkan Leonidaslara, Predatorlere, Barbar Conanlara alışabiliriz ama Cyrodiil sokaklarında gitar çalıp dans eden şarkıcılara ne demeli? Biri elektrogitar çalar sokakta, diğeri şarkı söyler, bir diğeri Michael Jackson gibi moonwalk yapar. Bazı animasyon ve eşya eklentileri oyunun temasını alıp bambaşka yerlere taşıyabiliyor. Eğlenceli olmasına eğlenceli de, *Guitar Hero III* temalı, büyü-kılıç ve macera?.. Aynı anda hem tatlı, hem de tuzlu gibi...

Ama hepsi kesin Korelilerin başının altından çıkmıştır. Oblivion modellerini alıp tamamen anime formuna sokan modları da yapan Koreliler değil mi? Nedir bu *Final Fantasy* merak anlamadım ki. Zaten kendi oyunları aldı başını gidiyor, bari burada rahat bırakın. Anime tarzı karakter yaratan modlar mı arasınız, giysiler mi, saç şekilleri mi, silahlar mı? Cyrodiil'in bu da bambaşka bir yüzü, Kore malı anime karakterleri...



İçine anime karakteri kaçmış NPC'ler görürseniz garipsemeyin.



EKRAN DIŞI



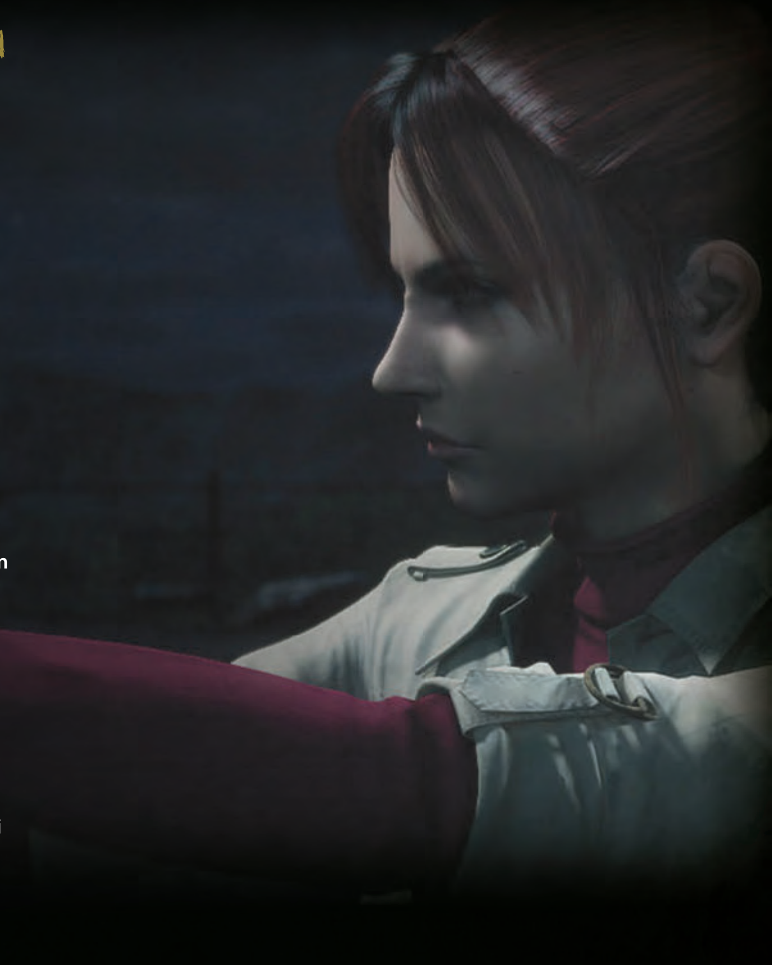
Sandıktan çıkanlar

Ekran Dışı'nda eski sandıkları karıştırma operasyonu var bu ay. Her şey Resident Evil Degeneration'ı izlememizle başladı. 1997 yılında çıkan ilk Resident Evil'ı hatırladık. Eskinin kokusunu almışken de daldık sandığa, bunca zamandır beklemekten üzerine ağır bir naftalin kokusu sinen anılarımızı havalandırdık. Eskileri birlikte andığımız Yiğit Karabağ'la yaptığımız röportajı bitirip ofise döndüğümüzde oyun odasındaki PlayStation 3'e kafa ayarı yapmaya çalıştık (safmışız baya). Anime sayfalarında 11 yıl önceki (o zamanlar Anime karneyle dağıtılırdı) heyecanlarımızı andık, kenarlarındaki sandık lekelerini çıkarmak için çamaşır suyuna yatırdık. Hatta ve hatta Clone Wars izlerken hayatımıza ilk kez TRT ekranlarında dublajlı olarak giren -ki bence gayet başarılıydı dublajı- Star Wars filmlerini hatırlayıp kaç senedir "yatma vakti" korkusu olmadan film izlediğimizi hesaplamaya çalıştık.

Ekran Dışı bizi bu ay geçmişe götürdü, "di'li geçmiş zamanın birinci tekil şahıs fiilleri" sızdırdı cümlelerimize. Sadece cümlelerimize mi, bu sayfanın arka plan fotoğrafını çekerken "şimdiki zamanın birinci çoğul şahıs fiilleri" sızdı eylemlerimize… Tamam, lafı dolandırıp daha fazla kafanızı karıştırmıyorum. Arka plan fotoğrafını çekerken dayanamayıp misketlerle oynadık, güvenlik görevlisi de şaşkın şaşkın baktı bize. Bunca zamandır "sokağa çıkın" derken bunu kastetmemiştik ama en azından yıllar sonra bir kez denemenizi tavsiye ediyoruz (tavsiye ediyoruz - herhangi bir zamanın birinci deli şahıs fiili).

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER



Resident Evil: Degeneration

BU KEZ "ÖLÜMCÜL ANİMASYON"

Leon Kennedy'nin işindeki ilk gününü hatırlar mısınız? Akademiden yeni mezun olmuş çaylak bir polis olarak Racoon City'ye geldiği günü… Ya da Claire Redfield'ın, abisi Chris'i ziyaret etmek için yine aynı şehre gelişini. Hatırlamıyor musunuz? Pekâlâ, filmi biraz daha ileri saralım o zaman… Racoon City'den paçayı kurtardıktan sonra Claire'in kaçırılışını hatırlıyor musunuz? Hani bir adaya… Neyse… Peki ya en son Leon'un küçük bir İspanyol kasabasında yaşadıklarını? Eğer bunların hiçbirini hatırlamıyorsanız Degeneration'ı yine de izleyebilirsiniz ama büyük olasılıkla sıkılacaksınız. Gelgelelim yukarıdaki cümleler beyninizin loş koridorlarında şimşekler çakmasına neden oluyorsa, Degeneration'ı benim gibi gece yatmadan önce izleyip sabah kalktıktan sonra, *"o neydi be öyle!"* diyerek bir kez daha süreceksiniz DVD sürücünüzün içine… Yıllardır önümüze sürülen B sınıfı -tabii ki Milla hariç- Resident Evil filmlerinden sonra, oyundaki atmosferin hakkını veren, senaryosunu bütünleyen ve orijinal karakterleri işleyen bir film izlemek harika oldu.

Degeneration, Racoon City'nin haritadan silinişinin yankıları sürerken ve Umbrella'nın çöküşünün "bazılarının" işine gelmesinin etkileri devam ederken başlıyor. WilPharma adlı bir ilaç firması Harvardville'de bir araştırma yerleşkesi açarak bölge halkını rahatsız ediyor ve biyolojik-kimyasal silah araştırmalarına karşı protestolar başlıyor. Özellikle Racoon City'de yaşananlardan sonra kimsenin bir virüs salgınına daha tahammülü yok. Gelgelelim tarih bir kez daha kendini tekrar ediyor ve "birisi" Harvardville'in oksijenine bir çeşit virüs bulaştırıyor. Sonrasındaysa kendimizi yine bir biyo-terörün ortasında buluyoruz. Sürprizleri berbat etmeden konuyu kısaca açıkladıktan sonra, artık Degeneration'ı Resident Evil oyuncularına rahatlıkla tavsiye edebilirim ki izledikten sonra mest olacaklarına eminim. Oyunlara hiç girmeyen ya da sadece ucundan bulaşanlarınsa pek bir beklentisi olmasın. Bir akşam seyirliği olarak takılabilirler, ama sadece o kadar… -Faruk

Star Wars The Clone Wars Blu-Ray

YODA HER ZAMANKİNDEN YEŞİL

Geçtiğimiz Ağustos ayında Clone Wars'un gösterime gireceğini öğrendiğimizde ne yapıp edip gala davetiyeleri bulmuş ve bizden beklenmeyecek bir organizasyon örneği sergileyerek topluca gösterimin yapılacağı mekanın yolunu tutmuştuk. Burada bahsettiğim ekip henüz organize olup da Beyoğlu'nda topluca bir kahve içmeyi başaramamış bir ekip. Bu kadar önemliydi bizim için bu gösterim. Ama ne yazık ki sonuç hüsran olmuş, hepimiz kafamız eğik çıkmıştık sinema salonundan.

Clone Wars'da, ikinci ve üçüncü filmler arasındaki zaman dilimini izliyoruz... Ya da "izlemeyi umardık" diyelim. Atmosfer Star Wars evrenini yansıtmıyor, karakterlerin mimikleri yeni botoks yaptırmış Ajda Pekkan'dan hallice, diyaloglar nerden tutsanız elinizde kalıyor. Yahu, en azından filmde geçen bir *"i have a bad feeling about this"* cümlesini çok görmeseydiniz bize.

Blu-Ray deneyimiyse çok farklı ve daha büyüleyici. Kesinlikle karar verdim ki görüntü kalitesi açısından normal bir filmi Blu-Ray'de izlemekle bir animasyon filmini Blu-Ray'de izlemek arasında dağlar kadar fark var. Sırf bu bile Clone Wars'un Blu-Ray'ini satın almanız için geçerli bir sebep. Diğer bir sebepse ekstra bölümler. Star Wars filmlerine o büyülü havayı veren müziklerin yapılışı, dublaj ve karakterlerin tasarım süreci ve daha birçok ekstra bölüm bizi bekliyor bu disklerde. Bir de sürpriz çıktı karşıma menüde dolanırken. Kazansanız da kaybetseniz de sonunda Jabba'yla karşılaşacağınız mini bir Star Wars hafıza oyunu! Üstelik oyunu kazanırsanız Jabba'nın da size bir sürprizi var.

Star Wars evreniyle fazla alakanız yoksa bu Blu-Ray'leri mutlaka arşivinize katmalısınız. Eğer bir Star Wars hayranıysanız filmi sevseniz de sevmeseniz de sırf ekstra bölümler için bile bu sihirli disklere sahip olmalısınız. Ben bir Star Wars hayranı olarak ekstra bölümleri izlerken filmi izlediğimden çok daha fazla keyif aldım. İşte bu yüzden de "Viva la Blu-Ray!" -**Damla**



Clone Wars Talihlileri

Geçtiğimiz ay düzenlediğimiz ödüllü Clone Wars çekilişimize katılıp bizden şapka ve tişört kazanan şanslı Oyungezer Online kullanıcıları: ***Vanyel, Loreathan, Isshin, Gencay, Theodrien, Pipboy, akif87,gokacar, qtie, vezir***

Ayça Şen – Astronot

HAŞARI KIZIN GÖKYÜZÜ MACERASI

Son zamanlarda değişen bir şey yok. Aynı meseleler, aynı korkular, aynı dalkavuklar diyor Ayça Şen şarkısında. Evet şarkısında… Radyo ve televizyon programları, kitapları ve köşe yazarlığından sonra Ayça Şen bir de albüm çıkartarak yine bizleri şaşırttı. En az albüm kadar sürpriz olan bir diğer şeyse davullarda Kaan Sezyum isminin gözümüze takılıyor olması.

Astronot'un içinde biraz elektronik, biraz rock, biraz da pop var. Belki de bu karmaşa ve tarzlar arasındaki geçişler yüzünden albümü dinlerken ait olduğum yeri pek bulamadım ama özellikle şarkı sözleri çok ilgimi çekti. Henüz canlı performansını izlemesem de kulağıma gelen söylentiler çok iyi olduğu yönünde. Bu haşarı radyocu, sivri dilli yazar, hiperaktif televizyoncu kızı sevenler bu albümü de beğenecektir, sevmeyenlerse dinleyip bir şans vermeli. **-Damla**





The Curious Case of Benjamin Button

ZAMAN AKAR

David Fincher'ın daha önceki işlerini takip etmiştim elbette. Hatta en sevdiğim filmler listesinin ilk on sırasında her daim en az iki Fincher filmi bulunduğundan bu takip işlemi biraz takıntılı bir tutuma bile dönüşmüştü diyebiliriz. Curious Case'e giderken Fincher'ın ödül alabilmek uğruna keskin ve çarpıcı stilini bir kenara koymasından korkuyordum çünkü film tam anlamıyla 2008'den en büyük beklentimdi (2009'dan en büyük beklentim *Nine*). Yine de filmde yumuşatılmış bir romantizm görürsem şaşırmayacaktım ama Fincher'ı fazla hafife almışım. Meğer onun stili hikâyeye göre değişen değil, hikâyeyi değiştiren türdenmiş.

Bu film bir mesaj değil, politik bir amacı yok. Fincher, filmi her sahnesiyle büyük bir masal olsun diye tasarlamış. Üstelik bu masalın hiçbir köşesi fazla yumuşak ve fazla anlayışlı değil. Pitt ve Blanchett'in, daha da önemlisi Taraji P. Henson ve Tilda Swinton'ın oyunculukları, filmin gücünü daha da artırıyor. Her yandan fışkıran duygusallık ise Fincher'ın kamerasının keskinliğiyle çarpışarak, ortaya asla rahatsız edici veya fazla uyuşturucu olmayan bir film çıkmasını sağlıyor. Bütün bunların sonucu olarak, Curious Case of Benjamin Button 2008'in en iyi filmi olarak karşımızda sakince duruyor. Bir de, Fincher seni çok seviyorum be! **-Yiğitcan**

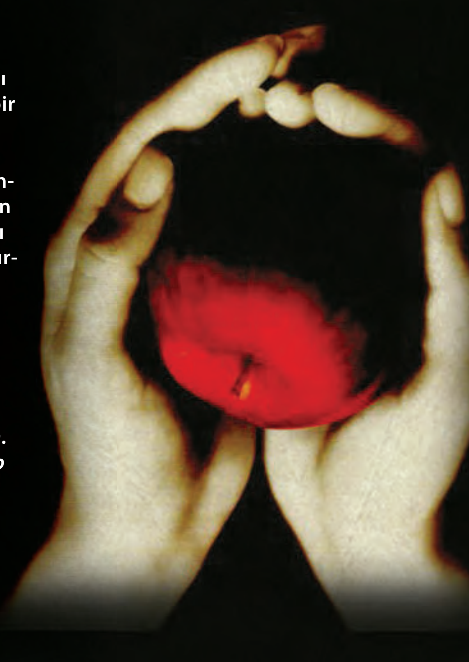
Alacakaranlık - Stephenie Meyer

VAMPİR USULÜ ROMANTİZM

Ben daha Alacakaranlık serisini (Twilight) yeni fark etmiş ve kitabını almaya niyetlenmiştim ki "filmi geliyor", "hayranların imza günü izdihamı" haberleri sıralanmaya başladı. Bütün bunlar karşısında *n'oluyoruz, bu kadar büyütecek bir şey miydi* diye düşünürken, bizde hâlâ o kadar tanınmayan bu serinin yabancı hayranlar ve kimi basın kaynakları tarafından "yeni *Harry Potter*" olarak anıldığını öğrenmiş oldum, iyice merak etmeye başladım ve kitabı edindim. Bu kadar pohpohlamadan sonra Alacakaranlık'tan ben mi çok fazla şey bekledim yoksa artık içindeki gerçekdışı romantizme kanmayacak kadar mı dünyadan kopmuştum bilmiyorum ama kapağında #1 New York Times Bestseller yazan, 2005 Amerika Kütüphaneler Birliği En İyi Kitap Ödülü dahil daha birçok ödül alan ve *Harry Potter*'la karşılaştırılan bir kitaptan daha fazlasını beklerdim.

Hikâye kısaca istemediği bir kasabaya yerleşmek zorunda kalan Bella'nın okulda ilk görüşte etkilendiği yakışıklı Edward'ın sırrını (sizin için hâlâ bir sır mı bilmiyorum ama o bir vampir) çözmesinden sonra aralarında gelişen aşkı anlatıyor. Gerçekten *Harry Potter*'a benzemiş mi? Bence hayır. Harry'nin hormonlarının 7 kitabın toplamında, Alacakaranlık'ın 7 sayfasındaki kadar bile hareketli olmaması bir yana, bence serinin ilk kitapta bayan okurlar dışında bir kitleye ulaşması çok zor. Ama bu fantastik aşkın çevresindeki bitmez muhabbete yabancı kalmak istemeyebilirsiniz.

Not: Kitabın ilk baskısını almıştım, çok fazla basım ve imlâ hatası vardı. İleriki baskılarda düzeltilmesini umuyorum. Dikkat edin alırken. Bayanlara ayrıca not: Edward'ı okuyup/izleyip bir de etrafınızdakilere bakınca ümidinizin kırılma riski var. Hem de çok. **-İpek**



!f İstanbul

FESTİVAL BU YIL –SENDEN- BAŞLIYOR

Değişime, dönüşüme, harekete kendinden başlayan ve bunu herkese öneren "!f İstanbul AFM Uluslararası Bağımsız Filmler Festivali" 12-22 Şubat tarihleri arasında İstanbulluları, 26 Şubat – 1 Mart tarihleri arasında da Ankaralıları değişime sürükleyecek.

Festival merkezini bu yıl Lokal Tünel'e kaydıran etkinlikte bireysel değişim çabaları ve aktivizmi konu alan filmlerden, sinemada izleyebilmek için festivalleri beklemek zorunda kaldığımız yapıtlara; bol ödüllü hit filmlerden, farklılıklarının farkında olan "ötekilerin" gökkuşağı filmlerine kadar geniş bir yelpaze bizi bekliyor. Bu yıl, Synecdoche New York, Man on Wire, Be Like Others ve Beautiful Losers gibi filmlerin gösterim saatini beklerken sinema salonlarının kapısında elimizdeki kahvelerle ısınmaya çalışacağız.

Geçtiğimiz sene ilk kez gerçekleştirilen ve benim de favori bölümlerinden biri olan "!f Inspired Uluslararası Film Yarışması" bu yıl da dünyanın dört bir yanındaki genç ve yetenekli sinemacılardan çıkan keşif filmlerini sunmaya devam edecek. Yaklaşık 70 filmin; *Hit Filmler, Gökkuşağı, Senden Başla, Kuzey Işıkları, Minimumda Maksimum: Amerika'dan Yeniler, Tek Planda Dünya, Nöbetçi Sinema, Fantastik* ve *Kısalar* bölümleri altında gösterileceği festival hakkında ayrıntılı bilgiye www.ifistanbul.com adresinden ulaşabilirsiniz. **–Damla**





Shiva in Exile – Nour

DÖNÜLMEZ AKŞAMIN UFKUNDAYIM

Hani çat pat Türkçe konuşmaya çalışan bir yabancı gördüğümüzde kanımız ısınır, bir anda kardeşimiz biliriz ya, işte Shiva in Exile'ın son albümü Nour'u dinlediğimde aşağı yukarı bunu hissettim. Geçmişte *Darkseed* isimli gotik metal grubunun solistliğini yapan ve aynı zamanda oyun sektöründe de çalışan *Stefan Hertrich*'in kendisini etnik müzik projelerine adadığından beri hazırladığı en başarılı albüm olmuş Nour, ya da daha tanıdık bir ifadeyle *Nur*. Albümün açılış parçasında geçen *Viva la Revolución*'daki "el pueblo unido jamás será vencido" (örgütlü bir halkı hiçbir kuvvet yenemez) mısraları ile başlıyor kanınız kaynamaya. *Yana Veva*'nın eşsiz sesi *Desert of Yunus*'a taşırken sizi, *Belt of Fate*'e gelince sözlerin gerçekten Türkçe olup olmadığını anlamak için dikkat kesiliyorsunuz. Ney, kanun, saz, darbuka ve çok sayıda tanıdık Doğu ezgisi eşliğinde devam eden albüm, sözleri 2006'daki İsrail-Lübnan savaşı sırasında yazılan *Bullet* ile sonlanıyor.

Eğer Nour'u beğenirseniz 2004 yılının en iyi new age albümü ödülüne sahip *Ethnic*'e de bir göz atabilir, *Akasha* adlı parçadaki *Münir Nurettin Selçuk* dizeleriyle afallayabilirsiniz. Son olarak eğer biraz daha sert bir müziğe ve brutal vokallere hayır demeyecekseniz bir diğer *Hertrich* projesi, ethno-metal türünün neredeyse tek örneği, benim de favorilerimden biri ya da özetle "hayata dair bir senfoni" olan *SpiRitual*'ın *Pulse* adlı albümünü mutlaka ama mutlaka dinlemenizi öneriyorum. **-Eren**



JOKER

BU SEFER DE ÇİZGİ ROMAN SAYFALARINDAN GÜLÜMSÜYOR

Lex Luthor: Man of Steel'in yazarı Brian Azzarello ile çizeri Lee Bermejo'yu farklı bir projede tekrar bir araya getiren *Joker* geçtiğimiz aylarda piyasaya çıktı. Hikâye, tamamen sıradan bir haydut olan Jonny Frost'un gözünden Joker'i anlatıyor. Hani şu filmlerde kötü adamın arkasındaki elemanlarından biri olan, ilk patlamada hayatını kaybeden ama adını asla bilmediğimiz ve önemi de olmayan yancılardan biri Jonny. Joker'in –nasıl yaptıysa- Arkham'dan çıkışı ve "bana ait" dediği Gotham'da, içerideyken ondan alınanların intikamını almaya başladığı öyküyü Jonny'nin düşünceleri, yaşadıkları ve katlanmak zorunda kaldıklarıyla okuyoruz. Bu çizgi romanın, geçtiğimiz aylarda Türkçe'ye çevrilen Alan Moore'un 1988 tarihli ünlü *Batman: The Killing Joke*'undan (Batman: Öldüren Şaka) beri yazılmış en etkileyici Joker odaklı one-shot olacağı söylentileri, daha piyasaya çıkmadan dikkatleri üzerine çekmesine neden olmuştu. Benim fikrimse The Killing Joke'u sevdiyseniz bu çizgi romanı da seveceğiniz yönünde. Hele Joker hayranlarındansanız kesinlikle kaçırmayın. **-İpek**



İÇİMİZ-DEKİLER... DIŞIMIZ-DAKİLER...

Kullanacak kelimelerin, gidecek mekânın, harcayacak zamanın, güldürecek fıkraların, başaracak görevin, arayacak dostların kalmadığında bir yalan seçeceksin avcumdan. Hepimiz onunla büyüyeceğiz...
–Volkan Turan



KORE'NİN 2008'DEKİ EN İYİLERİ

Aranızda Kore sinemasını elbette yakından takip edenler vardır ama çoğunluğun özellikle de Güney Kore filmlerine şans vermediğini tahmin ediyorum. Yapmayın öyle şeyler… Hem birazdan size, bana göre 2008 yılında Kore'den çıkmış en iyi üç filmi anlatacağım.



ROUGHT CUT

A Movie is a Movie adıyla da bilinen filmin yazarı Kim ki-duk. Kendisinin yazıp yönettiği Bi-mong biraz hayal kırıklığıydı ama 2008'de yazdığı bu ikinci filmiyle benim takdirimi kazandı (üçüncü olarak da Areumdabda'yı yazdı). Bu film de tabii ki çizik, sakat bir film. Ritmi, bildiğimiz filmlerden bir hayli farklı. Bir dövüş filmi çekmeye çalışan yapım ekibinin hikâyesi anlatılıyor öncelikle. Başrol oyuncusu biraz öküz olunca, ekip dayak yiyecek eleman bulamıyor ve daha önce tanıştıkları genç mafya elemanına gidiliyor rol teklifi için. Hayata çok farklı bakan bu mafya elemanı elbette çekilen filme çok farklı bir hava katıyor ve Kim Ki-duk'tan beklenen bir şokla bitiyor hikâye. Yönetmen Jang Hun daha önce de Kim ile çalışmıştı ama en temiz işi bu olmuş açıkçası.



THE GOOD, THE BAD, THE WEIRD

1930'ların Mançurya'sında geçen harika bir kovalamaca hikâyesi geliyor Ji-woon Kim'den (bkz. A tale of Two Sisters). İyi, kötü ve garip huylu üç karakterin Kore'de büyük bir gişe yapmasının ilk nedeni, Kore'nin en iyi iki oyuncusunu buluşturması şüphesiz. Kang-ho Song (Memories of a Murder, Host, Mr.&Mrs Vengeance) ve Woo-Sung Jung (A Moment to Remember, Musa The Warrior, Daisy, Restless) tüm hünerlerini sergilemiş filmde gerçekten… Garip olan karakter bir define haritası bulur, kötü olan haritayı almak için peşine düşer, iyi olan da kafa avcısı olarak kötünün peşine düşer ve ortaya Hollywood'dakilerden farksız bir film çıkar… Çölümsü bir arazide bir kovalama sahnesi var filmde, emin olun böylesini bir daha zor görürüz.



THE CHASER

İşte Kore'nin dünya sinemasına son golü. 2008 yılı içinde dünyada çıkmış tüm filmler arasında ilk 10 listeme girecek kadar seviyorum kendisini. 35 yaşında olan ve henüz ilk filmini yapan bir yönetmenden geldi Chaser. Harika bir gişeden sonra da Kore'nin Oscar'ları diyebileceğimiz film festivalinde 7 ödül alarak başarısının tesadüf olmadığını kanıtladı… Film, artık kadın pazarlayan eski bir dedektifin kızlarının ortadan kaybolmasıyla başlıyor. Kahramanımız ortada bir seri katil olduğunu görüp takip etmeye başlıyor. Filmde birçok sert sahne var ama özellikle bir tanesi inanılmaz. Kanınız çekilecek resmen. Ayrıca Kore Polis Teşkilatı'na da dokunduruyor. Her yönden cesur bir film The Chaser. Senaryosu ders niteliğinde ve planlar bir ustanın elinden çıktığını hissettirecek kadar kusursuz. Yeni bir Chan-wook Park geliyor diyebiliriz.

KREATOR

HORDES OF CHAOS



SENİ YOK EDENİ YOK ET!

1985 yılında müzik hayatına profesyonel olarak başlayan Alman thrash grubu Kreator, 12. albümüyle gönülleri yine fethe çıktı. Dünyada çok az grup vardır 20 yılı devirdikten sonra bile "davayı" satmayıp aynı kalan, Kreator da onlardan biri işte. Hatta grup inadına amele thrash'i yapmaya ve aykırı sözlerle "beyinlerimizi yıkamaya" devam ediyor. Hordes of Chaos albümündeki 10 parçayla günümüz dünyasına çok güzel bir bakış atıyor elemanlar. 2005'te gelen Enemy of God albümünde dine, devlete, insanlara kısacası her şeye giydirmişlerdi. Bu albümle de kaldıkları yerden devam ediyorlar. Agresif Petrozza vokali, melodik thrash riffleri, orta halli bir kayıt ve Kreator sözlüğünden çıkmış sözler… Yıl 2009 olunca bu tip albümler öpülüp baş üstüne koyulmalı bence.

DİNLE: GOD IS AN ASTRONAUT
Grupla aynı adı taşıyan son albümleri muhteşem. Bazı filmlere müzikler yapılır ya, işte bu albüme filmler yapılabilir.



İZLE: SLUMDOG MILLIONAIRE
Altın Küre Ödülleri'nden eli boş dönmeyen Slumdog Millionaire, Hindistan'ın en kirli yerinden gelen bir çocuğun zengin olma hikâyesini anlatıyor. Kendisi "dahi" değildir, belirteyim.



TAKİP ET: NIP/TUCK
5. sezona, 14. bölümden sonra neredeyse bir yıl ara veren dizi yeni bölümleriyle başladı. Hem de ne başlamak... Lost'la birlikte nefis gideceğini düşünüyorum.





Yiğit Karabağ
Hayal Gücünün Notaları

YIL 1988'Dİ, DÜNYAM 16 RENKTİ –DAMLA PINAR GÖK

Nostalji yapalım mı biraz? Geriye gidelim, 80'li yıllara mesela. Kafa ayarı yaparken kaç kez içinizden "ah bir kafa ayar ledim olsaydı" diye düşündünüz? Biraz daha ilerisi, 90'lı yıllar… Okuldan gelince ilk iş olarak formanızı yatağa fırlatıp bilgisayarınızı açıp karşınıza gelen siyah ekrana cd oyunlar - cd.. - cd oyunlar gibi komutlar yazdınız mı? Yaşı 25'le 35 arasında değişen çoğu insana tanıdık gelmiştir yazdıklarım. Komodor.net projesinin sahibi ve bitpop şarkılar yapan Yiğit Karabağ'a da çok tanıdık gelmişti.

Şarkıları çok anlamlı Yiğit Karabağ'ın, kendisi de çok eğlenceli. 1977 yılında Ankara'da doğup kazasız belasız bir çocukluk dönemini atlattıktan sonra mimari restorasyon okumuş. Beceremediği ortaya çıkınca bilgisayar programcılığı okumuş ve öyle de kalmış. 8-bitle başlayıp 16, 32 ve şimdilerde 64-bite ulaşan sanal dünyada yoluna devam ediyor. Biz de bu yoldaki anıları, oyunları ve şarkılarını paylaştık kendisiyle.

Bitpop yapmaya nasıl başladın? Başlamanla, komodor.net projesinin şekillenmesi arasındaki zaman dilimi nasıl geçti?

Commodore oyunları müziklerinin ne kadar harika olduğu biz orta yaşa gelmiş ama nerd olmaktan vazgeçememiş erkekler arasında her zaman ateşli muhabbetlerin konusu olmuştur. Commodore döneminde başlayan "abi Last Ninja'nın girişi nasıldı, International Karate'nin müziğine hastaydım" cümleleri hâlâ konuşmalarımızda yer eder. Bir dönem hem şarkıları dinleyeyim hem de oyunları oynayayım diye C64 emülatörlerine merak saldım. O dönem 8-bit müzik olayı iyice dallanıp budaklanmaya başlamıştı. Sırf bu tip şarkılar yapan müzik grupları ortaya çıktı ama ne yalan söyleyeyim o sıralarda benim pek alakam yoktu 8-bitlik müziğin bu türüyle. Ben mutlu mutlu emülatörlerle eski oyunları oynarken 2001 senesinde iyice coştum ve Ankara'daki İtfaiye Meydanı'ndan bir Commodore 64 aldım. Hiç unutmam, bütün bir gün joystick bulmak için dolaşmıştım, hatta satıcılardan biri "abi biraz önce bitti" demişti... Yuh yalana bak... Quickshot var mı? Biraz önce bitti be abi! :) Neyse en sonunda güç bela buldum, hatta o da yetmedi, bir de kullanılmış Amiga 500 bulup satın aldım. Annemin deyimiyle "evi çerçöple doldurdum". Bir süre müziğe bulaşmadan, sadece oyun oynadım. Sonra bir gün nasıl olduysa bir yerde Commodore 64 SID çipiyle üretilmiş sample'larla ilgili bir reklam gördüm. Çok hoşuma gitti ve hemen gidip satın aldım bu sample'ları. Kafamda bu şekilde doğdu 8-bit müzik yapmak, hızla da gelişti. Nostaljik şarkılar yapacaktım, klişelik sınırında pop müzik olacaktı tarzı. Sözleri, geçmişte yaşayan bir nerd'ün hem Commodore 64 özlemini hem de aşk acılarını anlatacaktı. Derken ilk şarkım olan *Press Play On Tape*'i yaptım. Daha sonra da kafamda yavaş yavaş "8-bit için 8 şarkı" hazırlayıp buna bir web sitesi yapma fikri de canlanmaya başladı. Üçüncü ya da dördüncü şarkıdan sonra da komodor.net'i yaptım. Birisi siteyi buldu, bir foruma yolladı, oradan başka bir foruma sıçradı… Derken site bomba gibi patladı ve bir ayda

binlerce kişi şarkıları indirdi. Sonra sitedeki şarkıları 8'e tamamladım ve bugüne kadar geldik.

Komodor.net yurtdışında da takip edilen bir site bildiğim kadarıyla. Yurtdışında ilgi ne durumda, nasıl tepkiler geliyor? Seni Eurovision'da ülkemizi temsil ederken görebilecek miyiz? :)
Eurovision için yeterince kıvrak hareket edemeyebilirim :) Site tamamlanıp da son halini aldığında olay yurtdışına sıçradı. İngiliz, Japon sitelerinde görmeye başladım Komodor projesini. Sözleri anlamıyorlar tabii ama Commodore 64 sesleriyle klişe pop konseptinin çok hoşlarına gittiğini söylüyorlardı. Sonra Rusya'dan bir adam mail gönderdi ve izin verirsem Komodor adıyla bir MD basıp satmak istediğini söyledi. Ben de izin verdim ama yaptı mı yapmadı mı bilmiyorum. Yeni üretim olmadığı için ilk baştaki ilgi zamanla silindi ama yine de forumlarda projeden bahsedildiğini gördüğümde çok hoşuma gidiyor. Bir şekilde literatüre girmişim gibi hissediyorum.

O dönemleri yaşayan, o oyunları oynayan, aynı şeyleri hisseden benzer yaşta bu kadar çok insan olacağını, bu kadar ilgi göreceğini tahmin ediyor muydun?
Tahmin ediyordum ama gerçekten görene kadar tam olarak algılayamadım. Yine de şaşırdım… Aslında şaşırmamam gerekirdi, sonuçta dünyada gelmiş geçmiş en çok satan bilgisayar modelinden bahsediyoruz. Bu rekor hâlâ kırılmadı bildiğim kadarıyla. Herkesin aynı dönemde, benimkine benzer –hatta tıpatıp aynı- deneyimler yaşamış olması çok normal bir yerde.

Şarkı sözlerinde çok fazla çift anlam var. Bilgisayarla ve oyunlarla alakası olmayan insanlar şarkılarını dinlediğinde nasıl tepki veriyor?
Mesela 1988 şarkısını bilgisayar oyunlarıyla pek ilgisi olmayan insanlar da çok beğendi. Daha genel ve nostaljik olduğu içindir belki de. Tabii One-on-one'daki yenilme hissini anlamamış olabilirler. Şarkıları güzel yapan şey anlamlı olmaları bence. Yani sadece Commodore 64'ten bahsedildiğini sanabilirsin ya da bir aşk hikâyesinden ya da sadece geçmişe özlemden; ben d)hepbiri diyorum. Sanki birkaç katman var şarkılarda. Mesela *Bölüm Sonu Canavarı*'nda hem elde edilemeyen bir aşk hem bitirilemeyen bir oyun hem de geçmişte kalan çocukluk var. Kendi başlarına çok derin anlamları olmasa da bir araya geldiklerinde birkaç katman oluşturup mis gibi bir hava yaratıyorlar bence.

Hem şarkı sözlerini yazıp hem de vokal yapıyorsun değil mi?
Evet. Şarkılara bakınca teknik olarak amatörler aslında. Güzel olan şey konsept ve şarkı sözleri. Yani bana sorarsan miksaj berbat, vokal korkunç ama ortaya çıkan şey harika oldu! Eee… melodiler de fena değil aslında. Senin favorin hangi şarkı oldu?

"Burada soruları ben sorarım" klişesine girmeden cevaplamak gerekirse, Press Play on Tape ve Bölüm Sonu Canavarı olur bu soruya cevabım. Hâlâ oyundaki bosslara "bölüm sonu canavarı" diyoruz biz :) Senin en sevdiğin şarkı hangisi?
Hahaha! Benim de favori şarkım *Bölüm Sonu Canavarı* sanırım.

"Eski oyunları güzel yapan neydi" adlı favori sorumuzu sormak istiyorum bir de…
En büyük faktör biz çocukların hayal gücüydü. Eski oyunlarda ortada görülecek fazla bir şey yoktu, oysa onları oynarken kafamızda kılıçlar çarpışıyor, büyüler uçuşuyordu. Benim en büyük sebebim bu ama başka sebepler de var tabii. Mesela oyunların cidden zor olması… *Prince of Persia*'da öldün mü oyun cart diye başa dönerdi. Şimdi olsa Ubisoft binasını taşlar millet. Başarının bedeli çok büyük olduğu için alınan zevk de o kadar büyük oluyordu. Birkaç yıl önce Amiga 500'ü kurdum yeniden *Kick-Off* oynamak için -ki turnuva üçüncülüğüm vardır bu oyunda-, 2 dakika oynayamadım. Meğerse ne kadar zormuş. *Bomb Jack*'de bilmemkaçıncı bölüme gelirsin, annen bağırır içerden *hadi yemeğe gel* diye. Dünyada o oyunu durdurabilecek hiçbir şey yok o anda, düşünsene! Kapatırsın oyunu, yemekten sonra sıfırdan tekrar başlarsın. Şimdiki oyunlarda böyle bir şey yok, bitti o günler. Bırak senin hayal ettiğin şeyleri, hayal edemediklerin bile ekranında…

Peki profesyonel olarak oyun müziği yapmayı düşünüyor musun? Senden bir Bioschok, Crysis şarkısı ya da ikinci bir "Still Alive" beklebilir miyiz?
Herhalde o kadar çok isterim ki hayal etmeye cüret bile edemem. Hakkaten ya, var mı öyle bir iş?

Var tabii. Bakarsın birkaç sene sonra 360drc'de, Bioshock'a yaptığın şarkı hakkında röportaj yaparız seninle.
Ameno Ameno Lantire :)

Not: Yiğit'in şarkılarından birkaçı OGZ DVD'nin Bonus bölümünde, tamamıysa www.komodor.net adresinde keşfedilmeyi bekliyor.



ÜNLÜYÜ OYUNLA TERLETMEK

1- Mario'nun mesleği nedir?
Tesisatçı, muslukçu, vidanjör?

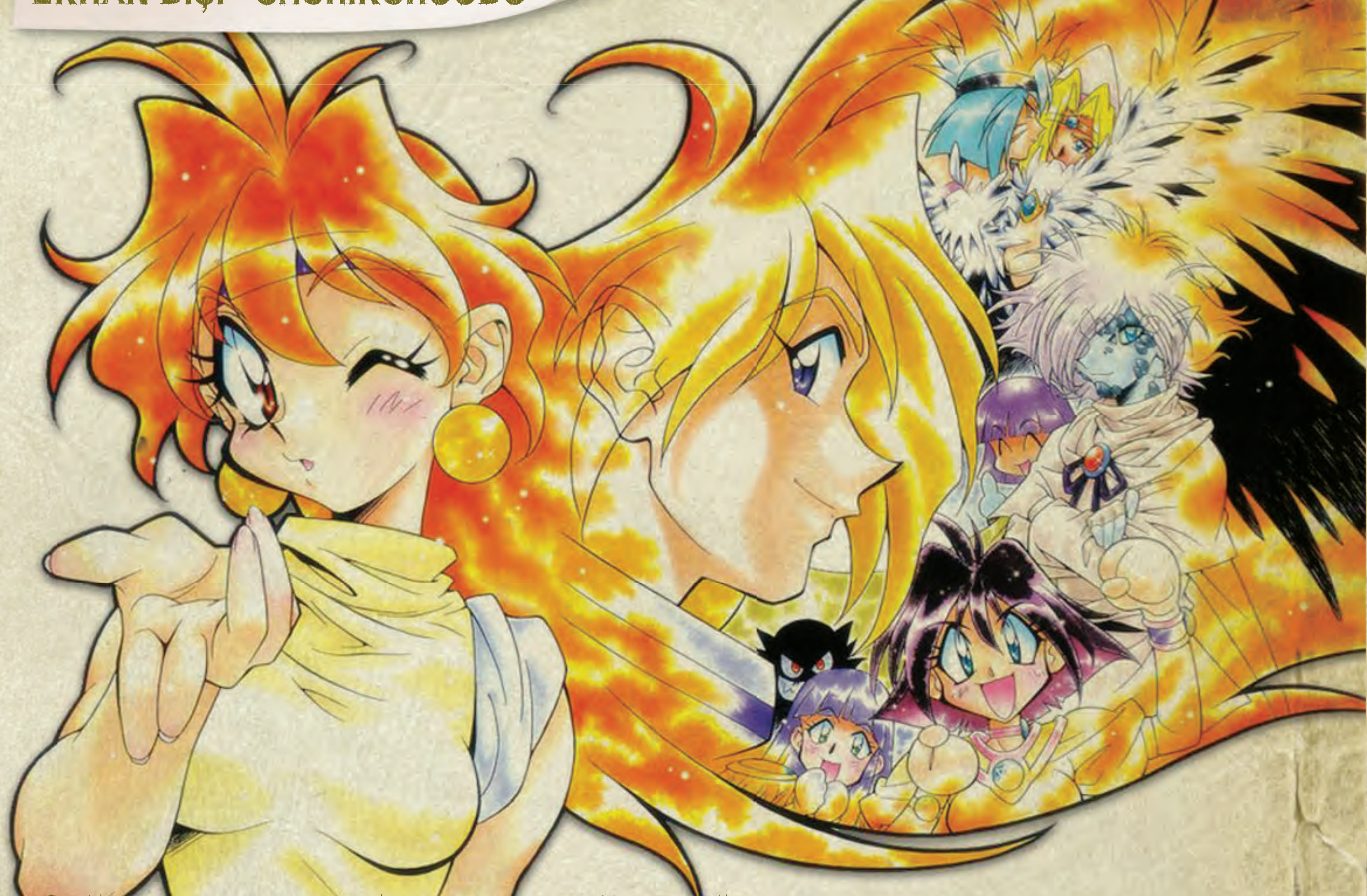
2- FIFA mı PES mi? Neden?
Valla bu zamana kadar bu soruya cevabım PES olmuştu ama en son yapılan tetkik ve incelemeler sonucunda FIFA09'un PES 2009'u geçtiğine karar verildi. Buradan tüm Türkiye'ye sesleniyorum: Kurul, çift PS3 ve çift LCD'yle incelemeleri büyük bir titizlikle yaptı, artık şu PES inadınızı bırakın.

3- Pata pata pata pon?
Kesin oyundur bu ama cevabım fan fin fon. Bir de Fak-Fuk-Fon vardı eskiden, yurtdışına giderken ödenirdi.

4- "Doom gibin" cümlesini açıklayınız.
First person shooter mı yani?

5- Epic fail nedir? Bir örnekle açıklayınız.
Hmm… Şu ana kadarki her haltı bilip bunu bilememektir herhalde.





Slayers Revolution

SLAYERS SERİSİ KALDIĞI YERDEN DEVAM EDİYOR -İPEK CEVAHİR

Hâlâ "bu sene" demekten kurtulamadığım 2008'de anime konusunda epey nostalji yaptım. Özellikle Slayers'ın son serisinin üzerinden 11 yıl geçtikten sonra iki yeni sezonunun duyurulmasından beri bir *eski sevdası*dır tutturmuş durumdayım. Yaklaşık 8-9 sene önce izlediğim ilk uzun anime olan Slayers'ın yeri daima bir başka olacak. Yıllardır devam eden diğer serilerden birini bile bilmediğim günlerde Slayers vardı. Bu yüzden bu ay sahneyi, klasik kabul edilen bir fantastik komedi-macera serisi olan Slayers'a ayırıyorum.

Yaratıkların ve haydutların orman diplerinde cirit attığı, büyünün hayatın bir parçası olduğu bir dünyada geçiyor hikâyemiz. Bu topraklarda, adının akan suları durdurduğu çok korkunç bir varlık var ki biz ona *Lina Inverse* diyoruz. Anime dünyasının gördüğü en agresif ana karakterlerden biri olan Lina'ya merhaba deyin. Parlak bir zekâ, dipsiz bir mide ve *hırsızlardan çalıp kendi cebime atarım* mantığının bileşimi olan Lina, aslında çok güçlü bir büyücü. Şehirden şehre yolculuk yaparken ona takılan (bazen mecbur kalan) birbirinden garip diğer kahramanlarla birlikte başlarından geçenleri izliyoruz seri boyunca. Tabii ki arkalarında kavga sırasında telef ettikleri bir şehir bırakmalarını ve kızgın bir kalabalık tarafından sık sık kovalanmalarını da… Slayers evreninin uzun yaratılış hikâyesi bir başka zamana kalsın. İzlemek isteyenler öncelikle ne kadar eski bir yapıma katlanabileceklerini sorgulamalı çünkü ilk serileri haliyle eski tip, el çizimi olan Slayers'da espri ve diyaloglardan bazıları şu anda izleyecek birine sıkıcı gelebilir. Böyle düşünenler önce Slayers Revolution'ı izlemeyi tercih etmeli. Belli bir kronolojiyi takip eden Slayers'ın yeni sezonu öncekilere bağlı bir konuyu anlatıyor olsa da, genel yapısıyla ciddiyetten fazlasıyla uzak olduğu için olayları sırasıyla bilmek zorunda değilsiniz.

Özetle, yayın sırasıyla olay sırası zaten aynı değil. Konuya aradan dalabilir ve dilerseniz sonra başa dönebilirsiniz. Ancak direkt olarak Revolution'a göz atmak isteyenlerin göreceği birçok isim, laf aralarında geçse de önceki yapımlarda önemli yerlere sahipti. Mesela Sword of Light, Claire Bible, Red Priest Rezo, Zanaffar, Flagoon ve diğerleri kahramanlarımızın bulaşma şanssızlığında bulunduğu maceralardaydı. Gene de sadece Revolution'ı izleyip bırakırsanız konudan kopmasanız bile bence ruhundan çok önemli bir bölümü kaçırırsınız. *Black Magic*'in en güçlü saldırısı olan ama umursamazca dakika başı patlatılan *Dragon Slave*'in esprisini, karakterler arası bağların değerini ve onların dünyada neleri değiştirdiğine izleyip şahit olduktan sonra Revolution daha oturmuş görünür. Deli saçması ana karakterlerin ve olayların yanında (bkz. yenirken ağlayan balıklar), onlar kadar sınır tanımayan önceki karakterler de unutulmamalı. İyileştirici büyü kullanmasına rağmen *Flare Arrow* yapmaya çalışarak havuç yaratıp duran Sylphiel, son derece karikatürize bir ejderhaya dönüşebilen Filia, krallığını yıktığı gerekçesiyle intikam peşine düşen ve asla ciddiye alınmayan Martina, adaletin maço görünümlü temiz kalpli koruyucusu Prens Phil, rahatsız edici kahkahasıyla sahneye damgasını vuran Naga ve daha nice matrak kahramanla birlikte bitmek bilmeyen bir macerayı kaçırmış olursunuz. Hepsini olmasa da bazılarını yeniden gördük zaten. Hatta Revolution'da birdenbire serinin "melek yüzlü şeytan adamı", dost mu düşman mı olduğu asla ayırt edilemeyen o malum karakterlerden Xellos'a rastladıklarında çok sevinmiştim. Evolution-R'da eğlenmeye, hafif nostaljiye ve bu yolculuğa devam etmek umuduyla, herkese macera dolu bir Şubat diliyorum.

Birebir takip etmek isteyenler için olaylar şu sırada gelişiyor

★	1998-1999	Slayers Excellent	OVA
★	1996-1997	Slayers The Book of Spells	OVA
★	1995	Slayers Perfect	1. Film
★	1996	Slayers Return	2. Film
★	1997	Slayers Great	3. Film
★	1998	Slayers Gorgeous	4. Film
★	1995	Slayers	1. Sezon
★	1996	Slayers Next	2. Sezon
★	2001	Slayers Premium	5. Film
★	1997	Slayers Try	3. Sezon
★	2008	Slayers Revolution	4. Sezon
★	2009	Slayers Evolution-R	5. Sezon







Touhou Fan Yapımı

Japonya'da oldukça ünlü doujin *(amatör yapım)* Touhou Project oyunları hayranlarından bazıları, karakterleri ve hikâyesi böylesine sevilen bir yapımın animesinin neden olmadığından yakınacağına ipleri ellerine almaya karar vermiş ve kendi animelerini yapmış. Oyunların yaratıcısı her ne kadar bunun bir animeye dönüşmesini istemediğini ısrarla belirtmiş olsa da Touhou animesi bekleyen korkunç bir kalabalık söz konusuymuş ki, sadece 20 dakika uzunluğundaki resmi bile olmayan bu bölüm geçtiğimiz ay bir anda patlama etkisi yarattı. Aradaki bazı animasyon hataları dikkatli seyircilerin gözünden kaçmayarak anında internette yerlerini aldı ama üzerinde fazla durulmadı bile çünkü aynı hataların daha beterlerini yapan dev oyun firmalarını da görmüş bir kesim söz konusuydu. Sonuçta Maikaze adlı grubun elinden beklentileri karşılayan, amatör olan ama ünlü seslendirme sanatçılarıyla çalıştıkları ve gelecek vaat eden kısa bir Touhou: A Summer Day's Dream DVD olarak "piyasaya çıktı".

Macross Töreni

Tokyo'nun meşhur otaku bölgesi Akihabara'da, şubat ayında düzenlenecek olan "Super Dimension Launch Ceremony" adlı bir etkinlik duyuruldu. 25. yaşını geride bırakan ve bu sırada Oyungezer'in anime sayfalarından da geçen Macross'un içindeki kronolojik hikâyeye göre Şubat 2009 tam olarak, insanlığın on yıl önce düşen SDF-1 Macross uzay gemisini onararak bir törenle uzaya fırlatmaya hazırlandığı ve aynı gün içinde başka uzaylıların saldırısına uğradıkları, böylece I. Uzay Savaşı'nın çıktığı zaman. Etkinliğin tam adı bana ilginç geldi: Macross: The Super Dimension Space Launching Ceremony ~It's Really 2009 Already…It's 2/22 (Nyan Nyan Nyan), Deculture!~
"Nyan Nyan" serideki popüler bir slogan olmasına rağmen gene de etkinlik adı için sanki fazla uzun olmamış mı? :) Törene çeşitli Macross serilerinden ünlü isimlerin de katılacağı açıklandı. Ayrıca bu sene içinde bir de Macross Frontier filminin yayınlanacağını hatırlatayım.

「ほしのこえ」

Makoto Shinkai Günü



Evinde kendi kendine yaptığı denemeler sonucunda ortaya çıkan bağımsız *Other Worlds* ve ödüllü *She and Her Cat* gibi kısa animasyon çalışmaları sonrasında, 25 dakikalık Voices of a Distant Star'ı tamamlamak için işinden ayrılması ve sonrasında da Beyond the Clouds: The Place Promised in Our Early Days ile 5 Centimeters Per Second gibi uzun metrajlı filmleriyle tanımıştık Makoto Shinkai'yi. Dünya çapında başarı yakalayan ünlü animasyon yapımcısı ve yönetmenin hayranları, 27-28 Şubat tarihlerini internet üzerinden *"Global Shinkai Günü"* olarak kutlamaya hazırlanıyor.

Cherry Blossoms Falling sitesinin (http://cherryblossomsfalling.myfastforum.org) düzenlediği etkinliğe Shinkai'nin dünyanın dört bir yanından tüm hayranları davetliymiş. Shinkai adına açılan diğer sitelerin de etkinliğe katılacağı söyleniyor.

Bağımsız çalışmaya devam edebilmek için kendisine büyük şirketlerden gelen teklifleri reddeden ve mümkün olduğunca az ama öz bir kadroyla çalışmaya özen gösteren Shinkai'nin sevenlerinden biri olarak bu tarihlerde ben de oralarda gezinmek ve yarışmaları takip etmek istiyorum :)

GÖKTUĞ YÜKSEL
goktug@oyungezer.com.tr



N.E.M.

Nothing Else Matters

Göktuğ ve Kirk, haftalık olağan görüşmelerini gerçekleştirmek için Omaha'da toplanır...



Elimde pötübör (Petit-Beurre) bisküvim, beş çayıma batıra batıra yiyorum... Saat 5:00 değil ama olsun. Bir anda ayaklarım üşüyor. Salı pazarından aldığım mavi renkli leğenime su doldurmuştum, masanın altında ayaklarımı ona daldırıp keyif yapıyordum. Ama su soğumuş... Hem de benim çoraplar iyice ıslanmış, suyu çekmişler. Bundan sonra ayaklarımı çorap olmadan batırayım diyorum kendi kendime. Aynı zamanda da Ocak ayının sonlarına doğru geldiğimiz şu güzel günde uzaklara (evin içindeki en uzak noktaya) baka baka düşünüyorum ve "ulan bu 2008 de pek bi macerasız geçti be bilader" diye mırıldanıyorum. Ama sonradan halime şükrediyor ve de "en azından başımıza kötü iş gelmedi" diyorum. Mutfak yakmadık en azından. Sapasağlam duruyor mutfak. Tam o sırada batırdığım bisküvi ikilisinin yarısı culop diye çayın içine kendini bırakıyor. İki elimle bir bisküviyi doğrultamadığımı düşünüyorum. Üç saniyeden fazla tutmamak lazım bu bisküvileri içeride, sıcağı görüp şımarıyor, yamuluyorlar. Neyse. Mutfak sapasağlam diye hatırlıyorum. Hem sonra kendime "güzel kardeşim, Metallica konserine giden, Apocalyptica ile enseye tokat, göze parmak olan sen değil misin, boşan da semerini ye" diyorum. Cevabımı da yine kendim veriyorum, "evet benim, ancak o semer lafı biraz alakasız oldu" diye. Neyse, bu iki güzel olaya göz atalım bakalım diyor ve betimleme sanatıma son veriyorum.

6 KASIM METALLICA KONSERİ

Evet, hayatımın üçüncü Metallica konserine biletimi aylar öncesinden almıştım. MetClub sağolsun (MetClub'a verdiğim para da sağolsun, helal de olsun) daha piyasaya sürülmeden en güzel yerden biletimi almış ve 6 Kasım gecesini heyecanla beklemeye başlamıştım. Tabii normal hayatımda Tom Anderson modunda, gayet ciddi ve profesyonel bir şekilde işimi yaptığım, saat beşten sonra Neo moduna girip enteresan enteresan işler çevirdiğim için öğrencilik hayatıma nazaran zaman artık daha çabuk geçiyor. Biletimi alır almaz işyerinden de iznimi çaktım, dedim "bana oradan bir izin çekin kardeş" diye. İzni alacağım hatun "oo hayrola ne yapacaksın" dedi, "Metallica konserine gideceğim" dedim. "You are crazy" dedi. İçimden "al, buyur, aha da saçmaladı" dedim, dışımdan "yes I am" dedim.



Bütün bu hikâyeyi kafamdan uydurduğumu düşünmeyin sakın, elimde deliller var.

Konser günü gelip çattı... İşyerinden iznim olduğu için saat 12'de kalktım bir güzel. Yağmurlu bir gündü ama neyse ki dışarıda beklemeyecektim. Hele konserin benim yaşadığım şehirde olması büyük bir avantajdı çünkü önceki Metallica konserlerimde hep başka şehirlere gitmiştim. Bu konser için daha rahattım. Subway'e gidip sandviçimi aldım, footlong! Konserin yapılacağı Qwest Center'ın önüne arabamı çekip beklemeye başladım. Bir taraftan hayvanlar gibi yiyor, bir taraftan da Metallica dinliyordum. Saat 3 gibi arabadan inip mekâna gittim. Tabii artık bilet konusu da çok modern olmuş. Elimde bilet olmadan elimi kolumu sallayıp konser salonuna gittim. MetClub üyesi olmayan vatandaşlar dışarıda sıra bekleyedursunlar, ben özel kapıdan içeri girip gişeye gittim, adımı söyleyip biletimi aldım ve MetClub sırasına girdim. Kulağımda da MP3 çalarımın kulaklıkları, kendime daha da gaz vermek için son ses Death Magnetic dinliyorum. Ulan her gelen adam sıranın arkasına değil önüne girmeye başladı. Şimdi MetClub üyeleri kendi arasında kavga etmez ama bu olay sinirime gitmeye başladı. Bir Allah'ın kulu benim arkamda sıraya geçmiyor. "Neyse" dedim, "nasıl olsa herkesten önce gireceğiz özel olarak, ben zaten yerimi kaparım girer girmez". Saat 6:30 sularında üst-baş araması yapıldı ve güvenlik görevlileri girişe doğru bizleri yürütmeye başladı. Ulan meğerse ben sıranın önüne geçmişim, en önde bekliyormuşum... Eheuheuhe. Heyecandan olsa gerek, ön-arka karışmış. Tabii "fellow Metclub member" arkadaşlarımdan bir tanesi bile "höyoooop hoca" demediler. Velhasıl, koskoca konser arenasına ilk giren ben oldum. Eheuheuhe. Yani insan bazen istem dışı da cinlik yapabiliyor.

BURUN LAZERİ

İçeri girer girmez Lars'ın davulunu üstü kapalı olarak gördüm (tabii ki en büyüğü onunki) ve tam olarak onun önünde yerimi aldım. Yani öyle bir ayarladım ki, burnumdan ileriye doğru gönye kullanarak 90 derecelik bir lazer tutulsa Lars'ın bas davullarının ikisinin tam ortasındaki boruyu vuracağım. Hem de o kadar dümdüz vuracağım ki o yuvarlak borudan lazer ışını 1 derece bile açı değiştirmeden direktman bana geri yansıyacak. O derece yani. Sonra da büyük bir heyecanla METAL TANRILARINI beklemeye başladım. Öyle ki Kirk abim ve James abim yaklaşık 2 saat sonra "yeniden" 5-6 metre ötemde olacaklardı. Eminim hepsiyle yeniden göz temasım olacaktı. Eminim çam yarması gibi olan James abimi ve çeşit çeşit gitarlarını yeniden yakından görecektim. Eminim Kirk abimin kıvır kıvır saçları bana yeniden neşe saçacaktı. Ancak benim en büyük isteğim (hayır bu sefer sahneye çıkacağımı zannetmiyordum ehueueh) Kirk abimin beni hatırlamasıydı. Zira



kendisiyle 2003 yılında Metallica'nın özel konser sonrası partisinde 15 dakika sohbet etmiştim. Kuzenini falan bile tanıştırmıştı benimle...

DEMİR TABUTLAR

Metallica'nın 360 derece görüş açılı kapalı arena konserlerini DVD'lerde falan izlemiştim ama hiç gerçek bir tanesinde bulunmamıştım. Ortam muhteşemdi. Kafamı yukarıya çevirip baktığımda 5 tane dev gibi Death Magnetic tabutu gördüm. Artık alüminyum mu, demir mi bilmiyorum ama hepsi de eşek gibiydi ve de parıl parıl parlıyorlardı. Konser başlamadan bu tabutların kelle kısmına 4 tane adam maymun gibi tırmandı. İçimden bunların yukarıda bir halt yiyecekleri geçmişti ancak süper bir gösteri yapacaklarını ilk şarkı sırasında gördüm.
Zaman gelmişti. Her taraf kararmıştı. Zifiri karanlık içinde pestil gibi olmuş 17 bine yakın kişi "oooğoooo" diye bağırarak Ecstasy of Gold'a eşlik etmeye başladılar. Ben de ciğerimdeki tüm güçle bağırıp kuduruyordum. James ve Kirk'ün gölgeleri gözüktükten sonra artık kendimi yeniden cennette hissettim. Death Magnetic'in ilk şarkısı olan "That Was Just Your Life" ile konser başladı. İnanılmaz bir lazer gösterisiyle karşılaştım (hayır, benim burnumdan çıkan değil). Yeşilli, kırmızılı onlarca lazer, sahnenin her bir noktasından geçiyordu. Tek kelimeyle süper bir gösteriydi. Ardından "The End Of The Line" geldi. James abimin "I am glad you are here to get your ass kicked, okay" demesinin hemen ardından "CRRRRRRRREEEEPING DEATH" geldi. İnanılmaz bir olay oldu bu parça çalarken. "Die, by my hand" kısmı çalınmaya başladığında dev gibi zincirlerle yukarıdaki dev tabutlar aşağıya açılı bir şekilde indirildi. Bunları yazarken olanları daha dün gibi hatırlıyorum ve tüylerim diken diken oluyor. 5 tane devasa demir tabut Metallica'nın etrafını sardı. Hakikaten inanılmaz bir görüntüydü. Zevkten ve sevinçten kudurdum. Yemin ederim, kendimi cennette hissettim. Kendimden geçtim. "Die die" diye bağırıyor, bir James'e, bir Kirk abime bakıyordum, bir taraftan da tabutlara. Süperdi! Şarkı bittikten sonra tabutlar tekrar yukarıya çekildi.

FİL HAFIZALI KIRK ABİM

Dediğim gibi konserde en büyük isteğim Kirk abimin beni hatırlamasıydı. O ana kadar üç defa 2-3 saniyeliğine göz göze gelmiştik ama herhangi bir hareket yapmamıştı. Ancak dördüncüyü çok iyi hatırlıyorum. Tam önümdeydi, açılı bir şekilde



bana bakıyordu ve o meşhur işaret parmağını (beni seçip sahneye çıkardığı parmak) yeniden bana uzatıp beyaz dişleriyle gülümsedi ve kafasını yukarı aşağı sallayıp "I remember you" dedi ve güldü. Tabii orada kelimeler duyulmadı ama o anda ağzına bakıyorsanız, eşek olsanız anlarsınız öyle dediğini. İşte bu oldu pek sevgili yurttaşlarım. İnanması hem benim hem de sizler için çok güç olabilir. Ama adam beş sene öncesinden beni hatırladı. Düşünün ki bu adamlar her konserde yüzlerce, binlerce surat görüyor. Ancak Kirk Hammett beni hatırladı. Ben zaten cennetteydim, o andan sonra cennetin de bir üst katına çıktım. Dünya elime, minare gözümeydi o noktadan sonra. Koskoca Kirk beni hatırlamış, adamın kafasında yer etmişim, beynindeki milyonlarca şeye rağmen benim de bir yerim var ya onda, daha ne isteyeyim. Hohoooooyt! Bu arada ne yazık ki James abiden bu tür bir sinyal almadım. Ama dikkat ettim, James kimseyle bir saniyeden fazla göz teması kurmuyor. Devamlı gözlerini kaydırıyor.

LARS ABİMİN BARDAĞI

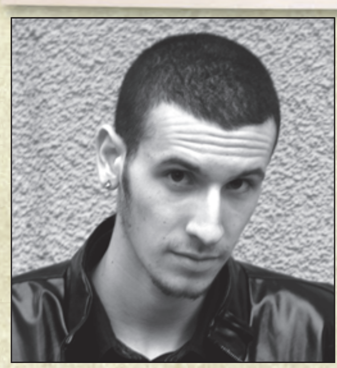
Birkaç şarkı çalındıktan sonra sahnede Lars abimin bateri seti 90 derece döndürüldü. Böylece konserde diğer tarafa da 4-5 şarkılığına yüzünü dönmüş oldu. Abim genelde kafasını iyice eğip sola bakar vaziyette davul çaldığı için bol bol göz göze gelmeye başladık. Broken Beat and Scarred bittikten sonra ayağa kalktı ve bana doğru gelmeye başladı. Elinde de naylon bardakta içtiği içki. Tam önüme geldi ve gözümün içine baktı, sonra (burası bazılarına iğrenç gelebilir, yüreğinde Metallica sevgisi taşımayanlar es geçsin) klasik Lars Ulrich hareketi olan içkiyi ağzıyla püskürtme olayını benim üstüme doğru yaptı. Tabii ben zaten cennette olduğumdan açtım ağzımı (ama gözümü yummadım), ağızdan ağza az bir sıvı transferi yaptıktan sonra Lars abim güldü, eğildi ve içkisini bana verdi. Vallahi ben alkolden pek anlamam ama adam ne içiyorsa, hayatımda o kadar güzel bir şey içmemiştim. Bardağı aldım ve tek dikişte bitirdim. Sonra Lars abim yine güldü ve davulunun başına geri geçti. Artık bir Metallica konserinden isteyebileceğim hemen her şey olmuştu. Bu kez sahneye çıkamadık ama olsun. Eheuıhuehe. Zaten beni yeniden sahneye



çıkartacak bir papaz tanıyorsanız o papaza 2 porsiyon da ben pilav yedireceğim.
Sıra son şarkıya geldi, yani Encore şarkısı. Seek and Destroy. Bu şarkı başlamadan önce bütün ışıklar yakıldı. Gündüz gözüyle hayranı olduğum abimlerimi gördüm. Seek and Destroy'un beyinlere kazınan açılış riff'i geldi. Tam o sırada tepedeki demir tabutların kapakları açıldı ve milletin üstüne yüzlerce Metallica Deniz Topu düşmeye başladı. İrili ufaklı yüzlerce deniz topu... Tabii sahneye düşenlerle bizimkiler (evet çok samimiyiz, en sonunda bizimkiler dedim ehuehue) futbol falan oynamaya başladılar. O noktadan sonra artık benim için o toplardan bir tane almak Allah'ın emriydi. Önümdeki güvenlik görevlisine yalvardım, önüne düşen topu bana versin diye. O da sağolsun kırmadı verdi. Hayatımda hiç topum olmamış gibi sarıldım o topa ve sibobunu açıp havasını boşaltmaya başladım Seek and Destroy eşliğinde.

BİLET EŞİTTİR KONSER ARTI KAYITLAR

Halka hizmet dediğin böyle olur bilader. Amerika'daki World Magnetic turnesinde bilet aldığınız konser için size bir tane de özel kod yolluyorlardı. Bu kod sayesinde LiveMetallica.com adresinden gittiğiniz konserin yüksek kalite MP3 kayıtlarını indirebiliyorsunuz. Ben de tabii ki konserden sonra kayıtlar internete konunca kodumu girdim ve bedavadan kayıtlarımı da indirdim. Evet, doğru tahmin, bu yazıyı yazarken de sadece pötübör bisküvi yemekle kalmadım, aynı zamanda konser kaydını dinledim arka planda.
Güya bu yazıda daha Apocalyptica'dan ve 2008'de başıma gelen diğer olaylardan bahsedecektim ama görüyorsunuz Metallica deyince yerimde duramıyorum. Aynı şey bana Corvette dendiğinde de oluyor. Corvette ve Metallica saplantım var. Çok şükür 2008'in en güzel olayı Kirk abimin beni hatırlamasıydı. Biliyorum ki dünyanın efsane gitaristlerinden en sevdiğimin beyninde bana da yer var! Ha unutmadan, Kirk abimden bir de pena kaptım!
Metallica'yı seviyorum, hayatımın sonuna kadar Metallica maceralarım devam edecek. Bazen soranlar oluyor... My religion? METALLICA!



HAYALET GEMİ

Berkant Akarcan
berkant@oyungezer.com.tr

Hayalet Gemi'nin dümeninde Berkant var bu ay. Üç hayal şehrinde demirliyor ve ufkumuza takılan uzaklara doğru devam ediyoruz.

Üç Şehir

Lost başladı dün. Dört sezon boyunca çıktığı gün izlediğim Lost'u ilk defa atladım, izleyemedim bu sefer. Lost bile acı verdiğinde, hatıraların başlangıcı olduğunda, hayatınızdaki en önemli şeylerden bu denli kaçabiliyorsunuz. Bir zamanlar 'en güzel'ken hayatınızda, bir anda kaçmanız gereken anılar birikintisi oluyor…

Lost'un hayatımın dizisi olması bir kenara, benim için anlamı çok ayrı. Benim için Lost her şeyin başladığı yerdi, dördüncü sezon, beşinci bölüm… Benimse gerçek ve olması gereken hayatımın prömiyeri. Şimdilerde yok benim o hayatım… Sadece fotoğraflarda, sadece rüyalarımda gördüğüm yaşantılarda… Bazen hayatın *Eternal Sunshine Of The Spotless Mind*'daki gibi olmasını istiyorum, tüm acılarımı bir gecede sildirmek. Çünkü anılarınızı silemedikten sonra inanın hiçbir anlamı yok aşkın. Şu an önümde duruyor bana en çok dokunan iki fotoğraf, iki tane de cüzdanımda, her zaman yanımda olsunlar diye. Kulağımda *Take Me Somewhere Nice*… Ne içindi bunların hepsi? Bir hiç içindi bunların hepsi. En son onu gördüğümde İstanbul'a bakıyordum tepeden, karşımda o… Bana "neden oraya gidiyoruz" dediğinde söyleyememiştim, "İstanbul'a bir de senle bakmak istiyorum" diye… Belki de ona ait tüm anılarım, tüm acılarım İstanbul'da diye oluyor diye bunların hepsi… Artık burada değil o, İstanbul'da değil. Hiçbir şey yerli yerinde değil ve bu sabahların hiçbir anlamı yok…

İstanbul nasıl bir şehir? Gözünüzü ilk açtığınız andan itibaren buradaki kaosa alışmadıysanız İstanbul'da yaşamak oldukça zahmet gerektiren bir iş. Ve yine gözünüzü ilk açtığınız andan itibaren buraya alıştıysanız, İstanbul dışında yaşamak kesmiyor. Şimdiye dek onlarca şehir gördüm, kâh Türkiye'de kâh Türkiye dışında, ama hiçbiri İstanbul olamadı benim için. Hiçbirinin anıları yoktu bende, belki o yüzdendir. Ben İstanbul dışında hiçbir yerde aşık olmadım, ölümden dönmedim, ağlamadım, gülmedim, özlemedim, yaşamadım... İstanbul'a çok mu hayranım? Evet. İstanbul dışında herhangi bir şehirde yaşayabileceğime inanmıyorum, aşık olmazsam tabii o şehre veya o şehirdeki bir şeye...

Ama istisnalar var tabii, iki şehir daha var zayıf noktam olan. Biri Glasgow, neden bilmiyorum. Hiç gitmedim ama gidip de görmek istediğim ilk şehir, bulutlarının altında yazı yazmak istediğim, karanlık ve melankolik sisinin içinde gözyaşlarımı bulmak istediğim tek şehir Glasgow. Bilmiyorum, belki de Mogwai'nin *Take Me Somewhere Nice*'ında geçtiği içindir bu zaafım ama kendimi bulabileceğim yerin Glasgow olduğuna inanıyorum.

Ve ikinci şehir. Neden orada olmak istiyorum, bilmiyorum. Neden orada yaşamak istiyorum, bilmiyorum. Neden orada yaşayabileceğime inanıyorum, onu da bilmiyorum. Rüyalarımda gördüğüm tek bir sokağı dışında hiçbir yerini bilmediğim bir şehre neden ağladığımı bilmiyorum. Bir yarımın neden orada sıkışıp kaldığını, bir gün öleceksem neden orada ölmek istediğimi hiç bilmiyorum... Ama bu köşeye gelecek bir sonraki yazının nereden yazılmasını istediğimi biliyorum. Bahsettiğim ikinci şehirden gelmesini, uzaklardan gelmesini, St. Etienne'den gelmesini istiyorum. Çünkü artık İstanbul'un her sokağı, her notası, her karesi acı veriyor...

Bir rüyada gördüm seni yürürken,
bir çocuk gibi canlı ve konuşkan, o sendin...
Sınıfta bir şeyler öğretiyordun, sokakta koruyordun, o sendin...
En çok tanıdığım kişiye; onlara senin hayaletinden bahsedeceğim hiç olmamış ve olmayacak bir şey gibi...
Ve önemli olan tek şey bir şaka gibi bir gün yıkıma dönüşecek...
Kalın duvarlar arkasında gizledin hislerini, bir tavan yapmaksa dört kol aldı...
Bir rüyada gördüm seni yürürken,
arkadaşlarınla canlı ve konuşkan, o sendin...
Yaptıklarında gördüm, sen bile hiç bilmiyordun...
Ama ben biliyordum, ne kadar güzel olabileceğini - bu sokakları terk etmeseydin...
Endişelendirdin beni! O kadar endişelendirdin ki, sonsuza kadar süreceğini sandım...
*Ama şimdi öğreniyorum - geçeceğini öğreniyorum...**

**: My Morning Jacket - Dondante*



Ghost in the photographs...



HAD SAFHADA

Sinan Akkol
sinan@oyungezer.com.tr

İstanbul

İstanbul'un sırrı nerede? Görünen cevaplar bu şehri anlamaya yetmez.

Hiç İstanbul'un sokakları bomboş olduğu bir ana denk geldiniz mi? Çok seyrek olur bu anlar… Ya nüfus sayımı sırasındadır ya da kışın, her yeri kar kapladığında. Trafik uğultusu kesildi mi, işte o zaman duyarsınız: Uzaktan gelen bir fısıltıyla önce, sonra çok daha yakından. Geçmişten ve gelecekten sesler taşır kulağınıza.

İstanbul böyle bir şehir. "Ondan nefret ediyorum ama bir türlü de bırakamıyorum" deriz ya, yalandır bu. Şehrin keyfi yerindeyse, sabah evinizden çıktığınızda bunu hissedersiniz. Gökyüzü daha bir mavi, güneş daha bir parlak gibidir. Neden bilemezsiniz ama öyledir işte. Kapıdan çıkar çıkmaz bu ruh sizin de içinizi aydınlatır. Ama eğer kafası bozuksa, gri bir pus kaplamış gibidir her yeri. Ruhunuzu da.

Şehrin bu duyguları insanların üzerine yansıttığına çoğu kez şahit oldum. Sokakta karşılaştığınız herkesin mi keyfi yerinde olur, eş zamanlı olarak herkesin mi suratından düşen bin parçadır? Birkaç ay önce bir yazımda, "siz nasılsanız, karşınızdaki insanlar da öyle olur" diye yazdığımı hatırladım şimdi, acaba ben mi böyle görüyorum insanların ruh halini? Siz de fark ediyor musunuz yoksa?

Trafiği, gürültüsü, gecekondusu, beton gökdeleni, küfreden şoförleri, adım başı kazılması bile İstanbul'u yok edemiyor benim gözümde. Kaç tane taksiciyle sohbetimde "gidiyorum artık bu şehirden ağabey, yapamıyorum artık burada" dediklerine şahidim. Anlayamıyorum onları. Bütün bu meret yanlarına rağmen İstanbul'dan vazgeçemiyorum. Bir hafta ayrı kalsam, deli gibi özlüyorum onu.

Çift katlı otobüsle Boğaz Köprüsü'nün üstünden geçerken ne zaman dertli veya stresli olsam denize doğru akıp gittiğini hissederim. Gişelere ulaştığında otobüs, morale +3 almış gibiyimdir nedense. Ama İstanbul'un sırrı nerde? Politik ya da ekonomik önemi, jeolojik değeri değil. Bunların ufak katkıları da var bu şehrin sihrinde ama İstanbul daha derinde, daha içeride bir şeyde.

Hazreti Muhammed'in "*ne mutlu kumandandır o şehri alan*" diyecek kadar önemli gördüğü, orduların kapısında sıraya dizildiği, en sonunda Fatih Sultan Mehmet'e nasip olan bir şehir. Ama bizim bildiğimiz halinin altında öyle bir tarih var ki, bir kısmı arkeologların, bir kısmı mitolojinin konu alanına giriyor. Geçmişinin nereye kadar gittiği hala muamma. Anadolu tarafında M.Ö 5500 yıllarında Fikirtepe civarında yerleşim birimleri varken, Marmaray tüneli çalışmaları nedeniyle kazarken Yenikapı'da M.Ö 6500'den de eski olduğu tahmin edilen eserler bulundu. Görünen o ki neredeyse 9000 senedir (şimdilik bilinen tarih bu tabii) insanoğlu bu şehrin üstünde yaşıyor. Marmara Denizi'nin oluşmasına sebep olan, artık deprem diyemeyeceğimiz büyük "yarılmadan" beri süregelen tektonik hareketlerin sonucunda, yıkılan bir şehrin üstüne hemen yenisi kuruluyor. Gayet kuru toprak zannettiğiniz bir yer kazıldığında, altından tarihi bir iskele çıkabiliyor (bkz. Pendik).

Tabii İstanbul'u çevreleyen, çok konuşulduğu halde gerçekleri çok az bilinen ve nedense daha da az araştırılan efsaneler de var. Mesela tüm şehrin altını karınca yuvası gibi sardığı söylenen dehlizler ağı. Kimilerine göre Osmanlı zamanında gayrimüslimlerin (daha da ileri giden komplo teorisyenlerine göre, Tapınak Şövalyeleri'nden arta kalanların) dikkat çekmeden hareket etmesi için, kimilerine göre Bizans zamanına, kimilerine göre daha da eskiye uzanır bu dehlizler. İvazefendi Camii'nin altındaki dehlizler ve Tekfur Sarayı civarındaki kapılar mesela. İstanbul'un göz önünde olmayan birçok noktasında, anlamsız görünen, kimsenin girip çıkmadığı çok eski kapılar vardır. Bunların geçmişinin araştırılması gerekiyor.

Fakat yeraltına girmeden önce, yer üstünde ve gözümüzün önündekileri öğrenmek gerekiyor. Ben Topkapı Sarayı'nda hâlâ girilmemiş bölümler olduğunu öğrendikçe şaşırıyorum. Keşke yetkililer de bu tür şeylere biraz daha şaşırsa.

İstanbul 2500 yıl önce sadece bugünkü Fatih-Sultanahmet'ten ibaretken (Kadıköy ve Üsküdar ayrı ayrı Bizans şehirleriydi), şimdi tek başına 5-6 şehirlik bir bölgeyi kapsıyor. Üstünde 15 milyon insan yaşıyor. Ondan ruhen besleniyor, onu besliyorlar. Araştırması bir insanın ömrüne sığmayacak kadar derin, ama aşık olmak için bir andan fazlasını gerektirmeyecek kadar güzel ve esrarengiz bir şehir.

Gecenin yarısında fısıltılarıyla bir şeyler anlatan, bir geleni bir daha terk etmeyen bir şehir.





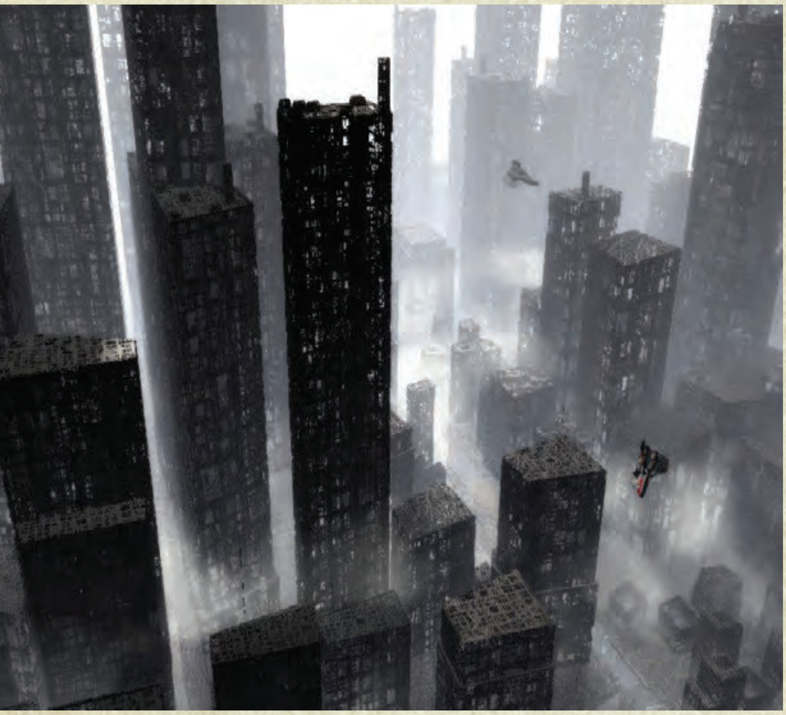
RÜYA TAMİRLERİ

C. Serpil Ulutürk
serpil@oyungezer.com.tr

Kumdan Yıldızlar

Oysa kendinize ait bir oda, sadece sizi anlatan bir şarkı, makinaya dışarıdan bakan bir göz istemiştiniz.

Sabırsız bir çocuktum ben, büyüdükçe duruldum. Kolay heyecanlanırdım, şaşırırdım, garipserdim, neden sonra her şeye "aa olur öyle" demeye başladım. Çevremdekilerle aramdaki farklılıkları severdim, dışlanmanın acı tadını alana kadar sürdü bu. Hayallerim vardı bir sürü, sonradan tuhaf gelmeye başladılar ve vazgeçtim,



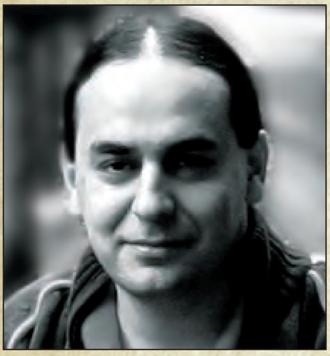
birçoğunu da unuttum. Yetişkin olduğumu fark ettiğimde artık bütünüyle normaldim… Oh be, sıradanlığın büyük, sıkıcı ordusunda yerimi alabilirdim artık, hiç heyecanlanmadan tabii, heyecanlanacak bir şey yoktu, olsa da normaldi.

Hani hesapta insanın karakterini biraz doğuştan getirdikleri, biraz da toplumdan öğrendikleri biçimlendiriyor ya… Yalan bu. Toplum, dişini geçirebildiği herkesi yüzde yüz aynılaştırabiliyor, en azından ben baktığım her yerde aynı insanı görüyor olmamı başka türlü açıklayamıyorum. Hangi insan olarak doğduğunuz, nerede yetiştiğiniz hiç önemli değil. Birbiriyle aynı özelliklere sahip, ortak görevler ve ortak molalar çevresinde toplanmış, aynı ritimle yaşamayı başarı sayan, insan değil de hücre gibi davranan, birbirine tutunma şansını böylece artıran, kendince kârlı çıkan bir büyük kalabalık var dışarıda. Etki alanını genişletmek, daha da kaçınılmaz ve daha da sıkıcı olabilmek için sizi kendisine eklemek, bunun için de o devasa organizmayla bütünleşmenize engel olan sivri yanlarınızı törpülemek istiyor. İri bir *Katamari* topu geliyor aklıma bunu anlatmak için. En önemli farkı, bu dev kütlenin sizden yıldız yaratmak gibi bir amacının olmaması. Aksine, daha ne olduğunu anlamadan, seçtiğiniz yıldıza çok uzak bir noktada, barışmaktan başka şansınızın kalmadığı kadar yerleşmiş bir sıradanlık hissiyle, 'herkes'in olduğu yerde buluyorsunuz kendinizi. Oysa kendinize ait bir oda, sadece sizi anlatan bir şarkı, makinaya dışarıdan bakan bir göz istemiştiniz. Fazlasını değil.

Bizim yaşadığımız yerler aynı insanı çoğaltıp durmak, özel yanlarını korumaya çalışanları kırpıp kırpıp kum tanesi yapmak konusunda daha bir gayretkeş sanki. Sokaklarda iki çeşit insana yaşam hakkı veren, çok titiz, steril bir düzen kurulabilmiş nasıl olduysa. Ya normal olmalısınız ya da normallerin standartlarına göre zırdeli. Başkaysanız saklanın, değişikseniz aman göstermeyin kimseye, nefes almak için geceyi bekleyin, normallerin hep beraber uykuya daldığı, sizi artık çok da umursamadığı saatleri… Ya da lütfedilip sizin kullanımınıza terk edilmiş mekânları kullanın. Katamari'nin yoluna çıkmayın. Koca gözlerini yüzünüze dikerek yuvarlanmaya başladığında sizi olduğunuz gibi kabullenip yanına almayacağını, silindir gibi üzerinizden geçeceğini bilin. Ya bir kum tanesine dönüşeceksiniz bunun sonunda ya da dayanamayıp zırdeli rolü oynayacaksınız ki normaller size bakıp kendini iyi hissetsin, "vah zavallı" desin, komik bulsun, sizle eğlenebilsin ki varlığınızı kabullensin.

Yine de bir şey var… Büyük kalabalığın gözünden kaçtığı için mi, yoksa başka olmanın ve başkalarıyla yaşamanın tecrübesi yeni kuşaklara nihayet aktarılabilir hale geldiği için mi ortaya çıktı bilmiyorum, ama bana umut veriyor. Makinanın ritmik uğultusu hâlâ her şeyi bastırıyor ama sanki geçen yıllara göre daha fazla kendine has ses duyar oldum, daha çok insan "ben farklıyım ve buradayım" diyor. Bir şeyler denediği için utanmayan, kendini ortaya koymaktan çekinmeyen daha çok insan var artık. Tabii ki reddedilmeye ve dışlanmaya devam ediyorlar ama kaçmıyorlar, saklanmıyorlar, deli taklidi yapmıyorlar ve çevresi duvarlarla örülmüş mekânlarından çıkmaktan ve varoluşlarına direnen büyük gözlere bakmaktan çekinmiyorlar. Ya da belki ben, kendimin de dahil olduğu aynılıktan öylesine sıkıldım ki önce farklı olanları arıyor gözlerim, buluyor ve çoğaltıyor, daha çok görüyor, gördükçe çoğalmalarına seviniyor. Çok şekilsel bir kanıt olarak Muder'in Viyana'da bir sabah karşılaştığı ve sanıyorum Oyungezer'deki ilk yazısında bahsettiği şu adamı arıyor gözlerim; hani elinde mesai çantasıyla sabah metrosunu bekleyen, hani üstünde gömleği kravatı tamam ama altında pantolon yerine tayt olan… Birbirinin aynısı yüzlerce kişinin arasında, öyle olmak istediği için gerçekten öyle duran ve karşılığında aşağılanmayan, tepki görmeyen, hayatına istediği gibi devam etme hakkı bizimkinden az olmayan, buna güvenecek kadar rahat bir şekilde metroyu benimle birlikte bekleyebilen ama bana benzemeyen insanlar burada da olmalı. Olduklarını biliyorum.

Başka olmak ya da aynılaşmak. Kopup gitmediyseniz ikisinden birine varıyor yolunuz, ikisinden biri gibi hissediyorsunuz. Kırptığınız ya da sivrilttiğiniz yanlarınızla ne yapacağınız, nasıl hesaplaşacağınız, hangi bedeller karşılığında nelere ulaştığınız falan çok kişisel şeyler ama size benzemeyenlere ne yaptığınız, sadece gözlerinizden geçip giden bir ifade bile olsa bu, hepimizi ilgilendiriyor ve bu cümledeki "biz", hiç ayrım yapmadan aynıları, başkaları, delileri ve kendini ifade edebilmek adına da olsa kategoriler üretmekten rahatsız olan beni kapsıyor…



CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek

tugbek@oyungezer.com.tr



Passively Multiplayer Online Game

Blizzard'a kafa tutmak için kaç megabayte gerekir?



Oyun editörlüğünün pek çok güzel yanı var elbette ama benim için en heyecanlı yanı seyahat etmek oldu daima. Bir tesadüfler zinciri sonucu girdiğim bu meslek sayesinde E3'den tutun WCG'ye kadar onlarca oyun etkinliğine ve onların vesilesiyle dünyanın farklı şehirlerine gidebildim. Bu görülen fuar ve turnuvaların, yeni şehirlerin bana kattıkları yanında oyun sektörü içinden bir dolu enteresan insanla da tanıştım. Düşünsenize, kaç oyuncunun Will Wright, Warren Spector, Peter Molyneux gibi ustalarla tanışma şansı olmuştur ki?

Ama seyahatlerim sırasında tanıştığım tüm insanlar arasında en ilginci benim gibi oyun yazarlığı yapan Justin'di. Daejon'daki WCG'de tanışmıştık. Dünyayı dolaşıp oyunlar hakkında ünlü dergilere serbest yazarlık yapıyordu. Eğer hafızam beni yanıltmıyorsa o aralar Tokyo'da yaşıyordu kız arkadaşıyla. Kısa sürede kaynaştık ve ne zaman yurtdışına çıksam bir şekilde karşılaşmaya başladık. Çılgınlık seviyelerimiz tuttuğu için çok da eğleniyorduk. WCG finali sonrası Alman takımının elinden büyük ödülü kapıp onların yerine attığımız zafer turundan tutun da sadece üyelerin girebildiği *Oyun Geliştiricileri Birliği* partisine sızmamıza kadar pek çok macera yaşadık birlikte. Ama en güzeli oturup saatlerce oyunlar üzerine sohbet etmekti. Dünyaya ve oyunlara çok farklı bir bakışı vardı Justin'in ve ne yalan söyleyeyim, kendisi oyunlara bakışımı çoğu oyuncu ve yapımcıdan fazla etkilemiştir.



Massive değil Passive

Sonra oyun yazarlığını bırakıp oyun tasarımı üzerine eğitim almaya başladı Justin ve artık karşılaşmaz olduk. O güne kadar hiç mail, telefon falan da kullanmamıştık. Bir şekilde dünyanın farklı köşelerinde buluyorduk birbirimizi nasılsa. Ama o okula başlayınca tamamen kopmuş olduk. Görüşmeyeli dört- beş sene geçti ama ben uzaktan takip ediyordum Justin'i. Bu enteresan adam nasıl bir oyun yapacak diye merak ediyordum hep. Sonunda okulu bitirdi, kendi firmasını kurdu ve ilk oyununa girişti. Daha adını duyar duymaz bu parlak zihnin farklı bir şeyler peşinde olduğunu anlamıştım: Passively Multiplayer Online Game, kısaca PMOG.

Özünde bir DVO bu oyun ama bildiklerimizden çok farklı. Oyunun kendisi 1MB'dan küçük. Çünkü web tarayıcınıza yüklediğiniz bir add-on aslında. Ama oyunun dünyası bugüne kadar görülmemiş büyüklükte: Bütün internet. Oyunu ve bu küçük add-on'u yüklemeyenler farkında olmasa da her gün ziyaret ettiğiniz web sitelerinde oynanıyor oyun. PMOG oyuncuları dolaştıkları sitelere mayın ve hazineler gizliyor, farklı sınıflara mensup oyuncular kendi aralarında mücadele ediyor.

PMOG'nin para birimi DataPoint ve gezdiğiniz her site için DP topluyorsunuz. Sonra DP'lerinizle çeşitli araçlar satın alıyorsunuz. Mesela bir siteye mayın yerleştirdiniz mi sizden sonra o siteye girenin web tarayıcısı deliler gibi sallanıyor ve DP'sinin bir kısmını kaybediyor. Eğer birinin mayınına basıp patlarsanız, intikam almak için ona bir St. Nick yollayabiliyorsunuz. O zaman bu kötü niyetli oyuncu bir daha mayın koymaya kalktığında patlayan kendisi oluyor. Ya da sitelere sandıklar içinde hediyeler bırakıyorsunuz. Ben Oyungezer Online'a bir sürü sakladım mesela. Ayrıca sitelere portallar yerleştirebiliyorsunuz. Böylece diğer oyuncuları belli bir siteye girdiklerinde bir başkasına yönlendiriyorsunuz.

İnternet Gezi Rehberleri

Oyunun en ilginç yanı görev sistemi. İsteyen her oyuncu bir görev yaratıp yayınlayabiliyor. Görevlerde sadece birbirini takip eden siteleri geziyorsunuz. Ama o görevi hazırlayan oyuncu iyiyse sizi web deryasında çok enteresan yolculuklara çıkarabiliyor. Mesela *Kelimelerin ve Dillerin Dünyasında Yolculuk* isminde bir görev alıyorsunuz ve size ilginç, farklı kelimelerin kökenlerini ve anlamlarını anlatıyor web sitelerinde gezdirerek. Ya da başka bir görev sizi online manga okuyabileceğiniz sitelerde dolaştırıyor. Bu görevler herhangi bir konu hakkında olabiliyor. Böylece internette gezinme alışkanlığınızı değiştirmeye başlıyor oyun. Rehberli turlara katılmaya başlıyorsunuz. Eğer addons.mozilla.org sitesinden PMOG diye aratırsanız oyunu yükleyebilirsiniz. Sonra oyungezer.com.tr'ye benim açtığım portaldan geçip Oyungezer için yazılmış ilk görevi oynayabilirsiniz. Çok güzel olmadı gerçi, eminim sizden daha iyileri de çıkacaktır.

PMOG henüz beta aşamasında ve sürekli yeni bir şeyler ekleniyor oyuna. Artık sizinle aynı web sayfasındaki oyuncularla sohbet edebiliyorsunuz mesela. Burada uzun uzun anlatacak yerim yok ve elbette oyun tamamlandığında daha detaylı inceleyeceğiz ama şimdiden oyun dünyasının en çok konuşulan fenomenlerinden biri haline gelecek gibi. Zaten oyun dünyasının Oscar'ları olarak görülen AIAS ödüllerinde Lich King ve Warhammer Online'la birlikte yılın DVO'suna aday gösterildi. Eğer kazanırsa büyük bir olay olacağına emin olabilirsiniz. Sadece 1MB'lık bir oyunla Blizzard'a kafa tutmak kolay şey değil.







POSTA İDARESİ



"ARTIK BENİM HİÇBİR ŞEYE TEK TEK İHTİYACIM YOK, SADECE 'BÜTÜN'Ü KAVRAMAM GEREK..."

Az gittim, uz gittim, dere tepe düz gittim. Giderken yanımda sizleri de sürükledim. Hem yediğimi içtiğimi, hem gördüklerimi anlattım. İçimi-dışımı, idaresiz anlarımı hep sizle paylaştım. Şimdi geriye baktığımda birkaç ülke, birkaç şehir, bir sürü hikâye ve beş tane Posta İdaresi görüyorum. Posta İdaresi benim en vefalı yol arkadaşım belki de. Bu yola eşlik eden herkese teşekkür ediyorum. Posta İdaresi (artık) İstanbul'dan bildiriyor...

"BÜTÜN"E VARAN YOLLAR

Merhaba Oyungezerler ve bizi oyunların bahçelerinde gezdirenler. Bu size belki ilk e-postam değil, umarım son da olmaz. Neyse girişi fazla uzatmayayım.

Merhaba Ercan, öncelikle mektubuna oldukça geç cevap verebildiğim için kusura bakma. Sonra da, mektubunu bayağı kırpmak zorunda kalmış olduğumu fark edeceksin, şimdiden haberin olsun =)

Sizi ilkokul yıllarımdan beri takip ediyorum. Beni hemen hemen hiç yanıltmadınız. Bu mektup "öğrenmek" ya da "bilgi" hakkında. Siz bana bunu, sizinle ilk tanıştığımdan beri karşılıksız olarak verdiniz. Sadece oyunlarla ve donanımla ilgili konularda değil, gerçeğin bilgisi hakkında o kadar gerekli şeyler öğrendim ki sizden. Belki hepimiz bütünün küçücük birer parçasıyız ama kendi başına Bütün'ün anlamını kavramaya çalışan parçalarız. Hayatı anlamak, ancak yaşayarak mümkün. Ama yine de diğer parçaları anlamak için çabalamak gerek, hiç olmazsa denemek gerek. Zaten bütün kavgalar bizim birbirimizi anlayamayışımızdan kaynaklanmıyor mu? Bütün savaşlar ötekileri kabullenemediğimizden çıkmıyor mu?

[kırp, kırp -MK] Farklı olmak asıl sorun değil; birbirimizi anlamadan bu farklılıkları yok etmeye çalışmamız asıl sorunumuz. Neden diğer parçaları kendimizden farklı oldukları için yargılamak zorundayız ki? Neden "iyi≠kötü, doğru≠yanlış, güzel≠çirkin" var? Bunlar elbette var fakat bunlardan arınmamızın bir yolu yok mu (tabii bunları şu an için pislik gibi gösterdim değil mi, takmayın beni, sadece ahiret günü yargısına devam edelim :)?

Sevmek için zorunlu şart, sanki bir karşılığının olması. Ben birini seviyorsam, onun sadece mutlu olması bana neden yetmez ki? Neden bana zaman ayırmasını, beni önemsemesini ondan isteyeyim ki? Neden cinselliği sevginin sonucu ya da nedeni olarak göreyim?

Benim kabul ettiğim ve değer yüklediğim tek karşıtlık "zor≠kolay" zıtlığı, çünkü bir şeyin iyi ya da kötü olduğunu söylemek kendi değer yargılarımıza göre çok kolayken, sadece durumu olduğu gibi kabullenmek o kadar zor ki! Bir örnek verirsem; biz insanlar, sevdiğimiz birini kaybettiğimizde sırf bencilliğimizden arkasından ağlarız, üzülürüz, bence. Neden sadece gidenin bir parça olduğunu kabullenmek istemez ve Bütün'ü göremeyiz? Bunun sebebi zor olması. Zor, çünkü parçayı bırakıp Bütün'ü anlamak zor, O'nu fark etmek zor ve bizler onu anlamak için çabaladığımızda yoruluyoruz.

[kırp, kırp]

Artık ulaştığım sonuç şu ki; benim Allah'ı ve onun parçalarını sevmek için hiçbir şekilde karşılık beklememem gerek ve bu karşılık içine "Cennet ve Cehennem" de dâhil. Artık benim hiçbir şeye tek tek ihtiyacım yok, sadece Bütün'ü kavramam gerek. O'nun bilgisine ulaşmak, sanatını anlamak benim için önemli olan tek şey.

Bütün bunları anlatmamın sebebi sizin ve sizden öğrendiklerimin benim Bütün'ü kavramama ne kadar yardımcı olduğunu anlatmaktı. Siz belki resmi makamlarca öyle görülmeseniz de bana çok şey öğrettiğiniz için öğretmenimsiniz. Bu yüzden öğretmenler gününüzü kutlarım, hepinizin.

Allah yolumuzu açık etsin, sağlıcakla kalın.

Ercan Er

Ercan, söylediklerin çok önemli şeyler. Hepsine katıldığımı söyleyemem, söylediklerinin birçoğunu yapabilecek olgunluğa asla sahip olamayacağım gibi, hayatımı öyle yaşamak istediğimden, hayatı renklendiren, hayatı gerçek yapan, keyfi, acıyı bir kenara bırakmaktan hiç de emin değilim. Ama bütünü görmek konusunda söylediğin şeyler gerçekten çok önemli ve bu çok ince zihinsel dünyanın yaratılmasında bizim de katkımız olduğunu duymak mutluluk verici. Yazdıklarını yayınlamaktan mutluluk duydum, gecikmiş bir cevap olarak da kutlamana teşekkür ediyoruz ailecek =)

İSİMSİZLER YURDU

Merhaba Mehmet abi ve tüm Oyungezer ailesi.

Merhaba Nameless_1 ve tüm ailesi. Fekat o nasıl bir aile ki, çocuklarına isim koymadıkları yetmiyormuş gibi bir de üstüne numara veriyorlar. Çocuk Esirgeme Kurumu'na başvurmayı düşündün mü hiç Nameless_1?

Derginizi ilk sayısından beri takip ediyorum (demesem olmazdı inadına=) "Lise insanlara ne kazandırır?" derlerdi. Ne kazandırır bilmem ama sizi kaybetmemi engelledi. Ben önceki dergiden ayrıldığınızı bilmiyordum. **[halbuki yazdıydık yandaki bakkalın camına "bağımsız dergi kurmaya gittik, dönmeyeceğiz"**

İDARESİZ

Bilgisayar kasamın yan kapağı biraz gevşek. Acaba vidalardan mıdır? Yeni bir vida gönderir misiniz?
Zeki Zekaküpü



Tabii göndeririz, hatta eve gelip çakabiliriz bile. Çakalım mı? (Tamam kabul, İdaresiz olmaya kasılmış bir İdaresiz örneği ama ne yapayım hiç kendiliğinden saçmalayan çıkmamış bu ay, bir bu kasan arkadaş vardı)

NELER OLUYOR BURADA?

Oyungezer Editörler Konseyi (kısaltması: PEH!) her ay bir okurunu "En şahane okur-gezer" seçiyor. Bu eşsiz paye için tek yapmanız gereken PEH'in seçtiği ekran görüntüsü için yaratıcı bir resimaltı yazıp, kurulun yüreğinin yağlarını eritmek. Kurallar anlaşıldıysa sorunuz Saint Row 2 ve Fikret Teyze'den geliyor...



Yanıtlarınızı en geç 18 Şubat günü, saatler gece 12'yi göstermeden ve Konu bölümüne "Resimaltı" yazarak postaidaresi@oyungezer.com.tr adresine yollamanızı bekliyoruz. Süreniz başladı. Bol şans!

GEÇEN AYIN EKRAN GÖRÜNTÜSÜ



"Ah Elika ah, sen yokken düz duvara tırmanıyordum, şimdi ne fark etti... Seninle de düz direğe tırmanıyorum."

Ayın En Şahane Okur-Gezeri
Uğur Kart

NÜVİT'TEN HABERLER: MEĞERSE NÜVİT...

"...Son olarak itiraf etmek istiyorum ki ben aslında on yaşındayım ve mektupları da sırf dergide yayınlansın diye babama yazdırdım (oyyyy bu satırı okuyorsan bil ki sabah mektubu sabah editini unutup direkt gönderdim ve unutma ki kartalların da alçaktan uçmaya hakkı vardır)...."
Nüvit
Vay vay vay Nüvit, demek sen! (ee, kartalların alçaktan uçmaya hakkı varsa belgeselcilerin de onları her pozisyonda çekme hakkı vardır herhalde=)



-Yeter artık çok rica ediyorum beni daha fazla afişe etmeyin.

diye] "Bunlar nereye gitti?" diyerek üzülürken yeni zıpır derginizi öğrendim. Tabii durur muyum hiç? Elime aldığım anda işte benim yuvam, biraz şekli değişmiş ama burası benim yuvam dedim.
Hikâye bağlanamadı lisenin faydalarına ama sanırım lise arkadaşlarından öğrendin bizi. Hep diyoruz "eğitim şart" diye, işte sebebi, beleş reklam=)

Bırakmak mümkün mü sizi, bağımlı yapıyorsunuz adamı. Tek ayıbınız Darth Vader'ı biraz ezik göstermeniz [Dövüş Kulübü son dövüş öncesi tanıtımlarda]. Şimdi hatırladım bi de sabit bir çıkış gününüz yok, o kötü. Her aybaşı geldiğinde yakındaki bayimsi markete gidince "Oyungezer var mı?" dediğimde adamın tip tip bakışı, "dışarıda yok mu?" deyişi beni acayip sinir ediyor. Sonuç olarak oraya gelmesine rağmen sırf gıcıklığına oradan değil, bu uğurda hemen 200 metre ötesindeki diğer bayiden alıyorum=). Adamın içinden saydırdıkları da yanına kalıyor =)
Bak işte kendin bulmuşsun çözümü, ne hâlâ erken çıkalım diye tutturuyorsun anlamıyorum =) [vallahi elimizden geleni yapıyoruz ama birçok aksaklık bizi zor durumda bırakıyor, umarım bu aydan sonra biraz daha erkene çekeceğiz çıkış ortalamamızı=]

Tamam sorularıma gelelim şimdi [hiç soru yok sandınız di mi :]
He vallahi öyle sandım, kapatıp gidiyordum dükkânı üstüne kilitleyip. Hem burada köşeli parantezleri ben kullanırım adamım tamam mı?

Ben genelde laptop kullanmayı tercih ediyorum. Elimde HP'nin dv51040et modeli var. 3GB RAM'i NVIDIA GeForce 9600M GT ekran kartı 2.40GHz işlemci hızı var. Şimdi size sorarım ben *GTA 4*'ü orta ayarlarda rahat oynar mıyım? Oynayamayacaksam gidip de para bayılmayı gelecek planlarımdan çıkaracağım da.
GTA 4'ün sorunu, hangi bilgisayarda nasıl çalışacağının belli olmaması. Bahsettiğin sistemde normal olarak orta ayarlarda çalıştırabiliyor olman lâzım ama birçok iyi konfigürasyonda yüksek performans alınamadığını biliyoruz.

SİZ DE YAZIN...

Yıl oldu, hâlâ aranızda tek satır mektup yazmayanlar var. Nerdesiniz? Sizden haber bekliyoruz. Soru sorun, cevap bulun, Gezenti fotoğrafı çekip yollayın. Yalnız kalmayın, bizi de yalnız komayın. postaidaresi@oyungezer.com.tr adresinde ve dinlemedeyiz. Bekleriz.

Street Fighter 4'ün PC versiyonunu alsam mı?
Dövüş oyunu seviyorsan al bence. (PC versiyonunun çıkış tarihi 17 Şubat gözüküyor ama inanmayın – Sinan)

This is Vegas mı, çıkacak olan *Saints Row 2* mi ?
Bu nasıl bir soru yahu? =) Saint Row 2 PC'ye yeni çıktı, This is Vegas ise çıkacak. Bu durumda doğru cevap This is Vegas mı oluyor?

Bully alınmaya değer mi yoksa [tabii ilk soruma cevabınız evetse] GTA 4 varken alınmaz mı?
Bully alınmaya değer ve GTA 4 varken de ayrı tatlar alabileceğin bir oyun. Ama GTA 4 bir klasik. Eğer tek bir oyun alacaksan ve Bully konusunda da bir aşkla donanmamışsan, GTA 4'ü al tabii.

Sacred 2 rüzgarı halihazırda eserken Sacred'ın ilk oyununu verir misiniz? [telif hakkı olayları kalktıysa tabii]
Telif hakları bir kalksa,
Ah bir kalksa,
Hayat torrent dolsaaa...

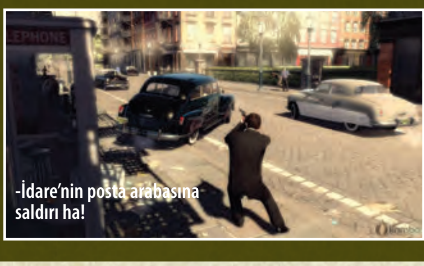
YARAMAZ 2'LER, AKILLI 3'LER...

Sevgili Oyungezer ailesi, bu size yazdığım ilk mesajım. Nedense bu ay içimden yazmak geldi. Dergiyi aylardır alıyorum, gerçekten çok büyük bir iş çıkarıyorsunuz. Her ay biz Oyungezer'ler okusun diye bu dergiyi çıkarıyorsunuz. Size ne kadar teşekkür etsem azdır. Fazla uzatmadan sorularıma geçiyorum.
Aman canım, lafı mı olur. Siz de bize içinde kendimizi evimizde hissettiğimiz, kelimelerimizi paylaşmak için can attığımız, bize şiirler yazan, şarkılar söyleyen kocaman bir topluluk hediye ediyorsunuz. Hem karnımızı da doyuruyorsunuz=) Asıl biz size teşekkür ederiz. Buyurun cevaplar...

1- Ocak ayında verdiğiniz oyun takviminde Eylül ayında *God of War 3*'ü görünce şok oldum. GoW3'ün yeri benim için apayrıdır. Hayatımda oynadığım en iyi oyundur kendisi. Eğer GoW3 Eylül'de çıkıyorsa bu bilgiyi nereden aldınız?
Bir dakika, "GoW 3 hayatında oynadığın en iyi oyun" mu? Nasıl yani? Daha çıkmadı yahu oyun, Eylül'de çıkacak diyoruz işte. GoW 2 mi demeye çalıştın acaba? Yoksa sen Sony'den misin? Sizden aldık işte zaten biz de bilgiyi, neden karıştırıyorsun ortalığı?

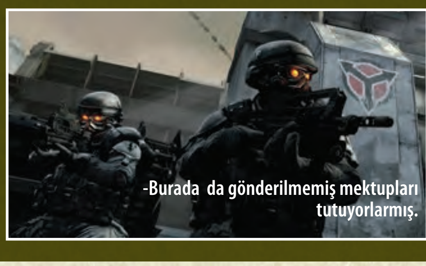
2- Bildiğiniz üzere yakında Killzone 2 çıkacak. Ben Killzone 1'i oynamadım. Ama aşağı yukarı konuyu biliyorum. Killzone 1'i oynamadan Killzone 2'yi oynarsam çok şey kaybetmiş olur muyum?
Sony'den değil misin sevgili Furkan, sorsana sen ofistekilere =) Yok yok hiçbir şey kaybetmiş olmazsın, oyunun olayı inanılmaz karışık senaryosu ve hikâyesi değildi zaten.

3- Ben Mafia'yı büyük bir keyifle bitirmiştim. Yakında da Mafia 2 çıkıyor. Umarım ilk oyunu aratmaz ve mükemmel bir oyun olur. Merak ettiğim şey Mafia 2'nin ilk oyunla bir alakası olacak mı?
Hayır, Mafia 2'nin hikâyesi birinci oyunun devamı olmayacak. Ancak hikâyenin arkasındaki isimler ilk oyunun harika hikâyesini yazan isimler olduğundan Vito'nun maceralarının ilk oyunu aratmayacağına eminim. Posta İdaresi'ne gelirken yolda 360drc'ye uğradın mı? Orada da bir Mafia 2 sohbeti varmış diye duydum ben.


-İdare'nin posta arabasına saldırı ha!

4- Splinter Cell: Conviction'ın çıkış tarihi hakkında hâlâ bir bilgi yok mu ve oyun sadece X-Box 360'a özel mi olacak?
Oyun 2009 Nisan ve 2010 Mart ayları arasında meçhul bir anda "pat" diye çıkacak. Hem PS3, hem 360 ve PC, hemi de DS'de oynama imkânımız olacak.

Bu yazıyı okuduğunuz için teşekkür ederim sevgi ve saygıyla kalın.
Furkan Kirazoğlu
Sen de öyle Furkancığım, sevgiler...


-Burada da gönderilmemiş mektupları tutuyorlarmış.

OLD REPUBLIC ÖĞRENCİ SEÇME VE YERLEŞTİRME SINAVI

Merhaba Oyungezer ahalisi, 1. yaşınız kutlu olsun. İnşallah birlikte nice yıllar görürüz. Umarım her şey istediğiniz gibi gidiyordur. Saat 00:20, okul yıllıklarını yazmak için PC'yi açtım ve size şimdilik ilk ve son postamı yazıyorum. Sebebi belli: ÖSS. Buradan tüm ÖSS ve SBS'ye hazırlanan arkadaşlara sesleniyorum, aydınlık günler yakında. Biraz daha sabır ve azimle beş ay sonra hep beraber Posta İdaresi'nde o kötü anıları anlatıp güleceğiz.
Hep beraber mi? Ne yaptın Batuhan, nasıl ağırlayacağız o kadar misafiri? Of of, Damla pasta yap, Yiğitcan yerleri sil, ben de servis yapayım, sayfa sayısı lazım dünya kadar. Neyse hadi buyrun gelin, daha 5 ay varmış zaten yetiştiririz biz size en güzelinden ortamı.

1- SW: Old Republic hakkında yeni bilgiler var mı? Fiyat, sınıflar vs. eğer iyi bir iş çıkarsa WoW'a rakip geliyor gibi, sen ne diyorsun Mehmet abi?
Old Republic benim de heyecan duyduğum bir kocaman online ve bilirsiniz bu çok az olur. Yeni bilgiler şunlar, ekran görüntülerindeki ışın kılıçlarının büyüklüğünün bir bug olduğu ve küçültüleceği, grafik tarzının ise aynı kalacağı açıklandı. Bu arada oyunun 360'a da çıkma dedikoduları kuvvetlendi. Yiğitcan da bildirdi tabii ki.

2- Diablo 3'e açıklanan yeni sınıf var mı, ayrıca net çıkış tarihi verildi mi?
***A working class hero is something to be...* Ee şey, hayır, açıklanan yeni bir sınıf ya da bir çıkış tarihi yok. Ama Diablo 3'ün son oyun olmayacağı açıklandı, şimdilik bunla çok ilgilenmesek de hayatta işimize yarayacak bir bilgi.**

3- Avrupa'da satışa çıkan gururumuz "At ve Kılıç", Türkiye'ye ne zaman gelecek? En önemlisi fiyatı ne olacak?
Oyun Türkiye'ye Türkçe olarak gelecek tabii, ama zamanı ve fiyatı belli değil. Taleworlds'le en son görüştüğümüzde oyunun yamaları üzerinde çalışıyorlar ve Türkiye için dağıtıcılarla görüşüyorlardı. Ama muhtemelen ucuz olacak.

Umarım postamı dergide cevaplarsınız çünkü cevabı görebileceğim tek yer dergi. 14 Haziran'a kadar PC yasak, saniye kaybetmemem lazım ÖSS var. Allah'ım ne yaptım ben bu postayı yazarken millet kaç yüz soru çözdü şimdi. Kendinize iyi bakın, sağlık ve mutlulukla kalın, 5 ay sonra görüşürüz :)
Batuhan "Uther Lightbringer" Hangün
Aman Batuhan, yeme kafayı, lazım o sana daha ilerleyen yıllarda. Sıyırmadan bitir de dön aramıza, tabii tüm sınavcılara bu lafım. Hoşçakal.


Bu oyunu daha çok bekleyeceğiz.


Bu oyunu da...

**İnsanlar el ele tutuşsa,
Rep+ olsa,
Uzansak sonsuzaaa... [Yok Nameless_1ciğim, kalkmadı o olaylar. Biz imkânımız oldukça size ufak tefek sürprizler yapacağız ama Sacred gündemimizde yok.]**

Undercover, NFS serisine bağlılığımı azaltır mı?
Valla Underground'dan beri herhangi bir NFS bu seriye bağımlılığını azaltmadıysa seni nikotin bantları bile kurtarmaz Nameless_1, belli ki iflah olmaz bir bağımlısın sen. Hadi koş oyna, Undercover seni bekliyor.

HASAL'a gelme ihtimaliniz var mı? [yakınsınız biliyorum]
Hasal neresidir,sorması ayıp?

Hasallı olmak ayrıcalık mıdır? [bizi kandırıyorlar kesin]
Ne desem bilemedim, öyle diyorlarsa bir bildikleri vardır ama sen de kandırıyorlardır diyorsun, senin de bir bildiğin vardır. Fakat ben hiçbir şey bilmiyorum bu konuda. Hasal nire? (Hüseyin Avni Sözen Anadolu Lisesi di mi? Valla ayrıcalık mıdır bilmiyorum ama marşınız amma ırkçıymış Nameless-1 ya).

Not: Aceleyle yazılmıştır yazım-imlâ hatalarından dolayı Mehmet abi senden özür dilerim.
Nameless_1

Benim hatalarımdan dolayı sen niye özür diliyorsun Nameless_1, asıl ben özür dilerim =p. Sevgiler, ailene söyle sana güzel bir isim bulsunlar.

SORULARLA YAŞIYORUM

Selam Oyungezer ahalisi,
Bu sadece size değil herhangi bir dergiye, işyerine, bir mekâna atacağım ilk posta. Çok yer kaplamamak için az soru soracağım.
Merhabalar Mehmet, bu kutlu gününde seni yalnız bırakmadığımız için kendimizi kutluyorum o halde ve hemen cevaplara geçiyorum.

1- *The Force Unleashed* PC'ye çıkacak mı? Sizce? Ne zaman?
20 Mart'ta, 7 Nisan'da, 1 Mayıs'ta... Çıkmayacak. Maalesef.



-Oyungezerimi sen mi aldın len?

2- Bilgisayarda bir sorun var. Durduk yere yeniden başlatıyor. Bazen ekran kararıyor. Ayrıca hakkını vermiyor; örneğin bilgisayarın özellikleri Ghost Master'ın gereksinimlerinden kat kat yüksek ama acayip kasıyor. Ekran kartım Nvidia FX 5200. Sorun nedir?
Ekran kartının FX 5200 olması. Donanımcı değilim, donanımdan da anlamam ama FX 5200'ün 2005'ten falan bu yana çıkmış herhangi bir oyunu doğru düzgün çalıştırması imkânsız.

4- Half-Life 2'yi yükledim. 10 dakika oynadıktan sonra masaüstüne düşüyor. 2.4GHz, 128MB ekran kartı, Pentium 4. Sorun nedir?
FX 5200. Cidden bak.

5- Dergi bahane, oyunlar şahane! Dergide çalışmak için ne yapmak gerekiyor, siz bu işe nasıl girdiniz? İlk incelediğiniz oyun hangisi?
Dergide çalışmak için iyi birer çocuk olmalısınız. Bizim ofis Belgrad Ormanı'nda Şirinler Köyü'nü geçince sağda, eğer iyi çocuklar olursanız ofisimize gelebilirsiniz. Geldikten sonra da birkaç aşama var ama onları ofisi bulabilirseniz anlatırız, önce iyi çocuklar olun. İlk incelediğim oyuna gelince, Yiğitcan bu soruya şöyle cevap vermemi istedi, ben de kendisini kıramadım: Benim incelediğim ilk oyunu ben incelememiştim! (NEAA!? – *Sinan*) Evet, gerçekten de böyle olmuştu zirâ Dragonshard incelememde imza olarak sevgili Burak Akmenek'in ismi yazılmıştı yanlışlıkla (Haa.. Ehe :) – *Sinan*). Büyük bir şoktu benim gibi yeni bir yazar için. Diğerlerinin ilk incelemelerini bilemeyeceğim, bir tek Sinan'ınki X-Com'du sanırım, zirâ yarışmaya gönderdiği incelemesi dergide yayınlanmıştı. He mi Sinan? (He yaw, ne de güzel oyundu... - *Sinan*)

6- En sevdiğiniz oyun hangisi?
Herkese tek tek soramayacağım ama şu an online olan bir tek Berkant vardı ona sordum, onunki MDK ve Roller Coaster Tycoon'muş. Ayrıca hazır bunu sormuşken üstteki soruyu da sorayım dedim, hatta sorarken hatırladım, Berkant'ın ilk incelemesi de Total Overdose'du ki aynı sayıya denk gelir bizim ilk incelemelerimiz. Benim en sevdiğim oyun Medieval 2: Total War sanırım.

7- Fiyat-perfomans bakımından en iyi bilgisayar parçaları neler?
Fare-klavye. Hem zaruri, hem de ucuzlar.

Teşekkürler...
Mehmet Özberber
Ricalar...

BİR MEKTUP, BİR TEŞEKKÜR ve BİR DENEME

Ocak sayınızdan önce elime en son temmuz sayınız geçmişti. Neden devamlı almamıştım, çok sevmeme rağmen neden dergi aklıma gelmemişti, hatırlamıyorum **[ühü bizi sevmiyorsun da ondan :(- MK]**. Kaçınılmaz bir dürtüyle bu sayıyı aldım ve itiraf etmeliyim ki hiç bu kadar "içimin okunduğu"nu hissetmemiştim. "Yazın! Yazın dedim!" diyordunuz ya, yaza-

DÜNYADA VAR OLDUĞUMUZ SÜRECE, BAŞKA HİÇBİR ŞEYİMİZ OLMASA BİLE YAŞAM VAR ELİMİZDE...

caktım elbet (gidişata bakılırsa çıkmaz ayın son perşembesi olacaktı tarihi =)). Ama ilk darbeyi Posta İdaresi'nde, diğerini de Anlam Arayışları'nda yiyince kalemi elime aldım. Uzun bir nottan sonra mektubuma geçiyorum...

Sayın Kentel,
Her şeyden önce bu seferki yazılarınızda (belki de Paris'te olmanızdan dolayı) her zamanki neşeniz yerine bir sıkıntı ve yalnızlık hissine kapılıyorum. Nasılsınız, iyi misiniz? Aman size bir şey olmasın, kahrımızı kim çeker ki sizin gibi?=)
Sayın Acar, Sevgili İrem, Aslında tam tersine, geçen sayıdaki Posta İdaresi'ni çok keyifle yazmıştım, yazarken de çok eğlenmiştim. Sesimin öyle çıkmış olmasına şaşırdım. Oysa mesela şimdi pek keyifli değilim, İstanbul'a dönmüş olmaktan çok mutluyum ama Türkiye'de değişmemiş bulduğum birçok şey beni şimdiden yordu. Bir de hastalık var üstüne, kusura bakmayın yani ses tonum için (burnum tıkalı).

Posta İdaresi'nde mektup aralarındaki esprili yorumlarınızda dikkatimi en çok çeken şey inceden inceye yazım hataları ve anlatım bozukluklarına dair dokundurmalarınızdı. Geçen ayki Posta İdaresi'ndeki kutucukta "hiç düşündünüz mü?" demişsiniz ya, ben hep düşünüyordum... Derginize, her şeyden öte, Türkçemize gösterdiğiniz özen nedeniyle bayılıyorum. Bu konuda, hitap ettiğiniz kesim itibariyle çok önemli bir yerdesiniz. İstiyorum ki bu konuyla ilgili bir çalışma başlatın. Ben, genç bir okuyucunuz olarak, tüm kalbimle sizi destekleyeceğime ve benden isteyeceğiniz her türlü yardım için var gücümle uğraşmaya söz veriyorum. Bir oyun dergisi, uğraştığı konuların tamamı İngilizce terimlerle dolu olmasına karşın nasıl böyle tertemiz, sade ama yine de güzelliğinden ödün vermeyen bir dil kullanabiliyor, hayret! Ama belki de olması gereken bu; biz o kadar alışmışız ki her yerde korkunç hatalarla karşılaşmaya, körelmişiz ve vurdumduymaz olmuşuz. Sonunda açıkça isyan bayrağını çeken siz başta olmak üzere, tüm ekibi/tüm aileyi tebrik ediyorum. İlk darbemi dediğim gibi burada yedim, yalnız kalmak ya da sizi yalnız bırakmak istemedim, yüreğimin yağları eridi! Teşekkürler=) Ve tabii unutmadan, bunca sözden sonra yazımda herhangi bir hataya rastlarsanız, affedin beni. Elimden gelen özeni gösterdim, emin olun.
Ben teşekkür ederim İrem, Türkçeye dikkat edilmiyor oluşu hepimiz için çok üzücü ve önemli bir konu ama sanırım dergide en çok beni ilgilendiriyor, zira bu toplumsal sorun benim işimi fazlasıyla zorlaştırıyor. Elbette anlayabiliyorum, çok eskiden benim de oyun dergilerine yazdığım mektuplar korkunç durumda olurdu, o yüzden kimseyi aforoz etmiyorum. Ama bizim dergide kullandığımız dilin özendirici bir yanı olmasını ve insanların da daha çok dikkat etmesini diliyorum. Buna karşılık Türkçeyi koruduğunu söyleyen insanların yabancı kökenli kelimelere olan yasakçı yaklaşımlarını reddediyorum, doğru yerde kullanıldığı ve abartılmadığı sürece dillerin birbirine değmesinin (evet) zenginleştirici olduğunu düşünüyorum.



Bu mektupta amacım soru sormak değil, ortaya attığınızı düşündüğüm soruları elimden geldiğince yanıtlamak. İkinci darbeniz Anlam Arayışları'nda değindiğiniz "kaybetme sanatı" üzerinde milyonlarca şey söylenebilir aslında. Ve izninizle, yazınıza bir yazıyla karşılık vermek istiyorum:
Ben haksızım İrem ve bana laflar mı hazırladın? Heyecanla bekliyorum:

Kaybetmek, sahip olduklarımızın farkına varmakla alakalı. Bu, tıpkı ölümle yaşamın o tuhaf bağına benziyor. Oldukça yakın bir tarihte şahit olduklarıma dayanarak bunu söylüyorum. Ölüme, ona dokunacak kadar yaklaştığınızda ya da ölüme dokunmak üzere olan birinin yanında olduğunuzda çevrenizdeki yaşamın farkına varıyorsunuz. Sağlıklı olmanın, bir kalbin atışının zahmeti ve kıymeti kafanıza dank ediyor birden. Bunu bir dünya üzerinden düşünürseniz, basit bir canlı eylemi bile böylesine muazzam tasarılı olunca, aklınızı kaçırabilirsiniz. Sadece canlılık da değil üstelik, "sahip olduğunuz her şey" gözünüzün önüne geliyor. Hani ölmeden önce tüm hayat film şeridi gibi gözünüzün önünden geçermiş ya insanın; güzel anılarla mutlu olurken pişmanlıklarla kahrolmak-bir anda, birkaç saniyede... Ve en sonunda her şeyi "kaybetmek"/ geride bırakmak... Ölüm. Ölüm, kaybetme sanatının son noktası, huzurlu da acı içinde de olsa... Dünyada var olduğumuz sürece, başka hiçbir şeyimiz olmasa bile "yaşam" var elimizde. Hayatta kalma içgüdüsüyle insanların "insanüstü" şeyler yapması bir insanın son ve en temel şeyi koruma mücadelesi. "İnsanüstü" aslında insanın içinde saklı gerçek güç. Bir topluma uyarlarsak eğer, toplumun da "lüksleri" ve "temel ihtiyaçları" var. Bir toplum çok değerler yitirebilir; ama bazı şeyler vardır ki bozulamaz ve dokunulamaz kutsallıkta olan, onlara el uzatıldığı anda uyuyan bir devi uyandırırsınız. İnsanların, "insanlığın", gerçek gücü de budur. Ne de olsa kaybedecek hiçbir şeyi kalmayanlar, en çok korkulanlardır. Ve belki de şu dünyada yapılacak en akıllıca iş her şeyden vazgeçmek, "kaybetme sanatı"nı icra ederek "delirmektir", ne dersiniz?
Delirmek, normal olmayı reddederek yeni düşlemek, bir düş olana kadar kaybetmek, kaybetme sanatını icra etmek... Ne güzel dedin İrem, hem de haksız değilmişim, sevindim.

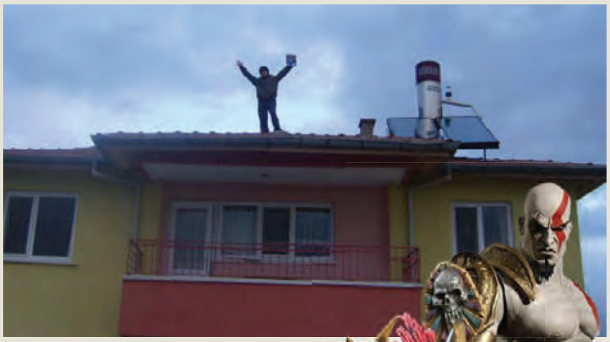
Evet, bu mektubumun son bölümü. Arkadaşlarım bana "yaz, yaz, bir dolu saçmalık da olsa yaz" diye haykırırken uzuunca bir süre tek bir satır karalayamayan ben; tek seferde, duraksamadan yazıyorum. Sanırım suratıma sert bir tokat atılmasına ihtiyacım vardı, sanırım "kaybetme-sahip olma" dengem yazılarımda bozulmuştu... Her şeyi yaktım, yıktım, zihnimi temizledim ve bunları karaladım. Belki kendimle hesaplaştım ama sonuçta beni "titretip de kendime getiren" siz oldunuz. Çok, çok teşekkür ediyorum, hem sabrınız hem "tokatınız" için. Mutluyum, "dehşet"li bir mutluluk bu, titretiyor insanı... Ama sanırım buna "özgürlük" deniyor...
Saygılarımla,
İrem Zehra Acar

Ben çok çok teşekkür ediyorum İrem, mektubun çok güzeldi, kendi adıma da dergi adına da yayınlamaktan çok mutlu oldum. Uzun cevaplar veremediysem kusura bakma, böyle mektupların kendi içlerindeki değerlerine dokunulmasından yana değil gönlüm. Sevgiler sana, tekrar yaz lütfen.

Ve böylece bitirdik Posta İdaresi'nin Şubat uçuşunu. İstanbul şaşkınlığım, Türkiye sinirim ve hastalık yorgunluğum sebebiyle pek keyifli değildim maalesef, hepinizden özür diliyorum, tek ayağımı havaya kaldırıp "bir daha olmıycak örtmenim" diyorum. Umarım geldiğime sevinmişsinizdir yine de, "zaten yazıyordun ki" demeyin, önemli detaylar bunlar.

Ben yokken Posta İdaresi'nin tüm idari işlerini halleden Serpil'e de tekrar tekrar teşekkür ediyorum (laf aramızda, artık daha iyi yüryecek işler, Serpil pek de beceremiyordu =p). Sevgiler, yeniden görüşmek üzere.

K. Mehmet Kentel



ÇATIDAKİ GEZENTİ

"Oyunlar gençlerin ruh sağlığına zarar verir" iddialarına karşı çıktığımızı biliyorsunuz ama kim aşkın insanı birazcık delirttiğini reddedebilir ki? İşte Oyungezer aşkından delirmiş bir genç, Uğur Kart. Yavrum, in oradan aşağı, annen, baban, tüm dergi perişan olduk bak yapma etme, günahtır. Bak figür kazandın Jedbang'den, onunla oynarsın hadi çocuğum.



En SevdiğiM.

BY MUDER [The One]

www.ensevdigim.tv

*- İşte bunu yapmış olmalıyım! Yıldızları taşıyıp gökyüzüne aşk sözcükleri yazmışım! (“**I LOVE YOU, LEELA**”)*

- Patlama için geri sayım. Üç, iki, bir..

- Hayır!!..

- Gördün mü? Gördün mü?

- Neyi? Patlamayı mı?

- Hayır, patlamayı değil.

- Neyi?

*- .. önemli değil..**

Bana sevgili kardeşim, atmayın.

“Böcük” bunu “yimiş” de efendim, kostümü kırmızı mavi taytı çekince sen uç kaç, kolundan falan ağlar çıksın, hatta popüler çocuğun, ki nasıl bir mittir o da, okulun futbol takımı kaptanıyla, cheerleader, amigo kızların yani, gözdesi Samantha mıdır Brooke mudur Bree midir artık hangisiyse bana gelsin o da sensin gibi gelir mutlaka bununla çıkar.. Çocuk hödüğün biridir, ailesi zengin, kendisi hayta, bir de mutlaka Red Tab montu vardır (benim de vardı, referans olacaksa oradan biliyorum). Bırakın çıksın güzel kardeşim bu ikisi, illa elin gözlüklü koca kafalı ineğini, “yedik, onu da yedik, haydi bunu da yiyelim bari o kadar düşünmüşsünüz zahmet etmişsiniz olaylar zinciri”yle orasından burasından allayıp pullayıp o taytın içine sokup bir şekilde kahraman diye önümüze sunup Red Tab oğlanın kızını elinden aldırıp, ki bir dönem mümkün mertebe ikisiyle de aynı anda çıkmaktadır kafası karışık kız (eee Müder çok yakışıklı, tarzı var, atletik, parlak, ailesi iyi insanlar, zenginler, okula da gidiyor geliyor çok iyi olmasa da dersleri, arabası da güzel diğer kızlar da ona hasta, popüler eğlenceli ama İsmet.. İsmet benim kahramanım, sivilceli, tombalak, hiçbir ortama girmeyen asosyal, kız kollu koca kafalı şişe dibi gözlüklü, sus pus gizemli ama bütün bunların ötesinde o gerçek bir kahraman, dün görmedin mi nasıl da saat adamı stop'a basıp durdurdu ve dünyayı kurtardı uuu öyle ki inanıyorum imkan verilse belki hem ok atar, ata da biner kendince, çok yiğit biri, ah kafam karıştı, ama hangisi hangisi anneceğim, hangisi ile izdivaç etmeliyim..) olaylardan olay çıkarmayın. Sen gel böcük bunu ısırınca, bu da kızı kapmamış mı, be heeey öpüş öpüşebildiğin kadar İsmet.. Durma coş, yıllar var ince narin dudaklarında, endamlı duruşun hoş şortun kepçe kulakların arasındaki koca kafanın içinde..

Örümcek dürtülerim bana diyor ki.. Ne diyor, lahana mı diyor, ne istiyor? Bırak güzelim bunları, sen hiç konuşan karınca, pelikan kuşu, dülger çiçeği veya fesleğen gördün mü, ağustos böceği gitara müziğe vermiş de kendini o festival bu konser onun çadırından bunun yazlığına gitmiş de, karınca çalışmış durmuş, kış gelince de müzik susmuş. Vay babam, Kurt Cobain de orada mıymış.. Birbirleri arasındaki mesele. İnsan olup girmesek.. Hadi diyelim onu gördük, yedik, orman varmış çukulatadan pötibörden çubuk krakerden ev varmış, kurbağayı öpünce güzel prenses sen hayvan bir anda prense dönüşmesin mi. O da konuşkan kurbağa ya, artık kıza ne dediyse.. Öyle kurbağan olduğunu düşünsene, eve geliyorsun, elinde defterlerin kitabın, alnın kırışmış sorudan cevaptan testten dersane kitabından, omuzlar düşmüş gözler yitmiş tenasülden uzak mahsun buruk bir duruş, koltuğa yayılmış seninki, altında da senin boxer'lardan biri, en sevdiğin, bir elinde kumanda bir elinde göbeği,



ağzında sigara,

“Kızlar geldi mi Möderrrrr?”

İki dakika sus Bekir, 20 bin kişinin huzurunda EnSevdiğiM. yazazacağım ben. Bırak hayallerini bırak uçsun, hayat beklemez biliyorsun Bekir, kelimeleri özgür bırak en uzun mesafeleri ko – derken aniden banyo kapısından belinde yarım havluyla Yunus Alper çıkıyor, solungacı yanmış buhar vs. içeriden de dumanlar geliyor, iyi ayarlayayamış kombiyi, birden sıcağı yemiş belli, elini kolunu sallayarak,

“VİİİK VİİİK VİİİİİKKK!”

Fakiri böcük ısırınca saat adamı yener, zengini daha kötü. Çocuk operadan baleden artık neyse o geceki aktivite ondan çıkıyor, anne babası elinden tutmuş mutlu aile. Babadaki atkıya hasta olunur bir, misal bütün o sahnelerde. Yakışır. Sonra bir kapkaççı mıdır hırsız soyguncu bir serseri yanlışlık doğruluk şu bu derken anne babayı vurur. Haydi bakalım, al başına macerayı. Oğlan kendini şatolarının yakınlarında böcükle, yarasa kuşuyla ilişkide bulur. Civk Cüvk Ciiivvk her yerdedirler ve ilerleyen yıllarda, ergenliğinde vs artık kuş buna ne dediyse siyah ama janjanlı kostümü, çok beygir arabası, termosa kadar donanımlı kemeri vs bizimki kuşadam olmuştur kendi kendine. Uşağı hizmetçisi, hatta yanına oğlan verilir, palyançodan düşmanları, oturtulmaya çalışılan birkaç çakma felsefi akım dinamiği, düşmanı mıdır teyzesi midir, birinci sınıftan arkadaşı Nesrin midir belli olmayan kediden kadın, yaveri parlak oğlan Rübens Barikello (“Tanrı insanın kendi vicdanıdır”), maymun adam, üzüm bayan şu bu, uyuşturucu kaçakçıları, efendim seri katiller, her tarafından hep dumanı tüten suç, ihanet, kaos ve geceyle bütünlenmiş bir şehir ve o şehre adaleti getirmeye çalışan ama karşısında düşman olarak soru işareti adam Timur'a kadar bulan



#11
Kayıp Yeti Canavarı

biri. İmladan çakan senaristin rüyasını biz niye yaşıyoruz anlamadık ki sanki. Sesi de şey gibi. Tütüncü Düdüğü..

Uzay varmış da yalnız değilmişiz. Be heeey, piramitleri falan da onlar yapmış. Oldu, kedi gelince beni arayın. Arayın çünkü kedi severim ben, köpek de, hatta her türlü hayvanat. Neden sevmeyeyim ki.. Onu diyorum işte, Tanrıların arabaları varmış, 51 diye bölgede uzaylı kaza yapmasın mı, bunu bulunca kesmişler, filmini çekmişler. Bak görüyor musun, söylemiştim ben yalnız değiliz, halamın kızı Nebahat de görmüş internette, "forward"layınca mail'i, sen uzaylı gel, buna şans mantarı ver. Büyük..

Dosyaları da var bunun, gizli dosyalar, klasör seçeneklerinden gizli dosya ve klasörleri göster seçmenize rağmen gizli dosyalar görünmüyor ve tekrar klasör seçeneklerine girdiğinizde gizli dosyaların gösterme olarak işaretlendiğini görüyorsanız AMAN TANRIM! Bunlar gerçekten de onlar, gizli dosyalar! On yıl dizi dizi işleyip sonra filmi falan da gelen hani, "hebiniz bileceaksinğizz!" Neyi bileceğiz hacı, bile bile olmuş halimiz bu yıllara gömdün kurttan aldın adama verdin, kıştan aldın bahara vurdun, kafa mı kaldı bilecek, al bu kayış bu da kayıp yeti canavarı, bunca zaman kulağının arkasındaymış.

İnanılmaz. Değil mi? Açılın, bildim ben.

Ağaç falı, göz falı, iskambil falı, tarot, renk, çizgi falı, yengeç, koç, kova, oğlan, hepiniz bir kenara.. Gizemli ada.. Ortasında dümen var, çevirdin mi oo uçuyoruz bebi, alnımız parlar dündeyiz, gerekirse yarında. Miguel ver gazı, Faraday ilet abi, Desmond hiç bozma veriyoruz motura ayarı, yarına gelemezsek geri, bil ki Pazar'a kadar değil mezara kadar seninleydik, seni bir gün değil her gün sevdik, hep destek tam destektik ama sürü psikolojisine düzgün ifade edemedik. Yalnız cesedimi iyi koruyun, malum tahtaya yazınca ya yarın ya dün, mutlaka orada bir yerdeyim, leke yapmayalım uzay-zaman'da, güzel paylaşım emeğine sağlık arkadaşım..

Bana gerçek kahramanlar verin.

Bana gerçek kahramanlar verin ve bu çakmaların altında ezilmemiş, bükülmemiş olsunlar. Bana gerçek kahramanlar verin, ama biliyoooor muğğşuuuuun aslında toprağın üstündeki her gün güğğzellll bir gündür ve aslında hebimiz bir kahramanlarız gibi edebiyatlardan seçmeleri değil, dinlediğim o masalları, gözüme gözüme sokulmaya çalışılan yalan-dolan öykücük kırıntılarını değil, ne her nefes alışımız bir bayram, ki ben bayram nedir bilirim, ne de bir umut bizi yaşatan.

O kadar değiliz. Kimimiz o kadarsa, varsa birimiz, bana onu verin, yapabilen her nefesi bir bayram, bir umutla her şeyi, tüm içinde bulunduğumuz alanı, bizi, kendisini, ilişkilerimizi, sağlığı, bakkalı, parayı, müziği, EnSevdiğiM.'i, koruyan, yaratan.. Bana o elleri verin.

Bir şey, bir hikaye bir öykü anlatacaksanız, ciddi öyküler anlatın bana, filmler verin ama kendileri, gerçeklikleri, gerçek olma çabaları altında yönetmeni, senaristi, oyuncusu, izleyicisi tarafından yitirilmemiş olsunlar ya da isterseniz, yapamayacak gibiyseniz, hiç denemeyin, sadece adaleti verin, içinden tüm öykülerini de anlatılmış veya anlatılacak olan, kişi simge durum ve olaylarını neyi varsa, çekip alınabilecek gerçeği..

Okulun futbol takımı kaptanı olmadan, bütün sivilcelerinle, koca kafanla, şişe dibi gözlüklerinle okulun en güzel kızına, haydi o olmadı ikincisine, haydi o da olmadı veya "e) hiçbiri", senin gönlünün birincisine teklif edebiliyor musun, şu ülke şartlarında müzik yapabiliyor musun, oyun yapabiliyor musun, hayalinin peşinden koşabiliyor musun, resim yaparak para kazanabiliyor musun veya "yazarak" hayatını idame ettirebiliyor musun, arkanda zengin baban-annen-amcan olmadan ya da kocaman kocaman şirketler onlar bunlar, kendin veya birin ikin, herhangi bir şey üretebiliyor musun, donunda termos taşımadan güçsüz ama haklının yanında olabiliyor musun, çirkin bir kurbağa olup prense dönüşmeden de prenses, seni sevebiliyor mu o kurbağa halinle kambur sırtın kocaman pörtlek gözlerinle, bana sevgili kardeşim, bundan haber ver. Bunları anlat.

Varsa arabaları Tanrıların, bırak gitsinler yollarına, kedi yaptıysa elleme, sana ne piramidinden taşından toprağından, sana ne sırrından ormanından, kitabından, senin neyin var, onu yanına al, onunla gel bana.

Çevirme bırak kalsın dümeni, sana mı kaldı, seni mi bekledi yüzyıllarca, bırak kalsın uzay da zaman da ne varsa, kırma bükme eğleme, ne karttayım ne falda, ne alnındaki parlamada ne de bir fincan kahvenin tabağında. Buradayım, kendi kendimin alanında, imzam altta başlığım üstte, ne yazıyorsa fiyata dahil, içinde. Bana sevgili kardeşim, tüylü şapkan gösterişli masken janjanlı pijamanla değil, elinle kolunla ayağınla başınla, benden anladığınla gel.

EnSevdiğiM. perde inerken ışıkları kapanıp fondan "Kurt Cobain de az önce çıktı" denilecek bir gökdelen değil, EnSevdiğiM., benim tapınağım, kelimelerim cümlelerim, dualarım onlar benim niyetim.

Gel.

Gerçek benim. Tüm iyi dileklerim.

Gelecek ay, olabilen, alabilen, gelenler, gidenler, durup dinlenenler ve hepimiz için, bir kez daha, burada..

Red Tab Oğlan Müder, Kız kollu Tombalak İsmet, Konuşkan Kurbağa Bekir, Agresif Yunus Alper, Saat Adam Sedat, KuşAdam Bülend, Kediden Kadın Nesrin, Üzüm Bayan Şu Bu, Soru İşareti Adam Timur, Parlak Oğlan Rübens ve İnsanın Kendi Vicdanı Tanrı'nın katkıları ile..

İnanılmaz. Değil mi?

** Futurama, Sezon 3, Bölüm 14 (#3ACV14, 2001), "Time Keeps on Slipping"*

MUDER "The One"
M.MUDER DEREBAŞI
muder@oyungezer.com.tr
www.muder.tv

www.ensevdigim.tv adresinden önceki EnSevdiğiM.'leri takip edebilirsiniz.

PİKSEL

"Adaptör ısındı" diye annemiz artık kızmıyor

FENA OLMAZDI…



Atari salonları diye tabir edilen oyun salonlarını giderek azalıyor (Ankara, İstanbul gibi metropollerde tek tük olsa bile) ama anıları her yanda insanı bulabiliyor. Bilmiyorum bir tek ben mi fark ettim ama İstanbul'un büyük sayılabilecek kafe ve barlarında arcade makineler hortlamaya başladı. Hem de eski, külüstür değiller. Yepyeniler ve içlerinden SFII'den tutun Punisher'a kadar birçok fosil oyun çıkabiliyor. Bir şeyler içmeye, müzik dinlemeye gittiğim yerlerde bunları görmek açıkçası güzel duygular uyandırdı bende. Tabii ki bu makineler *çoluk çocuk gelsin de para kazanalım* diye orada değiller, sakın ola gitmeye kalkmayın yaşınız tutmuyorsa ama müşteriler için iyi eğlence kaynağı gerçekten. Hem yeni dostluklar da kurulabiliyor böylece :)

Gönül isterdi ki Ankara'daki **FantasyLand**'in bir şubesi de İstanbul'da olsun. Adamlar Tekken 6, SFIV oynuyormuş yahu. Ali'ye sorun anlatsın size mekânın atmosferini. İstiklal Caddesi'nde eskiden bu salonlardan tam dört tane vardı. En çok tutanı FunCity'ydi ama sonra yok oldu (fazla büyüktü gerçi bir oyun salonuna göre). Neden şimdi tek katlı, güzel oyunların olduğu bir salon olmasın diye düşünüyor insan. Niyeti olanlara, kâr edeceklerine dair garanti veririm (şaka, vermem asla).

Geçen iki ay için düzenlediğimiz Piksel yarışmamız için gösterdiğiniz ilgiye teşekkür ederiz. Kazananlara ulaşıp oyunlarını postalayacağız. Ayrıca beraberinde gelen "Piksel şöyle olsun, böyle olsun" önerileri için de teşekkürler. Tembelliği bırakırsak Mart sayısında yenilenecek buralar.
Bu ay Star Wars evrenine şöyle bir dalış yaptık. Niye dünyamızı sarsmış, görelim istedik. Ben SFIV acımı 20 Yıl Önce köşesinde bastırmaya çalıştım. Mert yeni köşesinde yine bilgilerini bizle paylaştı ve haberler haberlerrrrr (Olacak O Kadar'daki ses tonuyla)…

Son aylarda kısa film hastalığına yakalandım resmen. Gönül vermiş, yardımcı arayan, yardımcı olurum diyen gerekli yerde ve zamanda, benle iletişime geçebilir. Hayata ***Kısa*** bakalım, kaynaşalım.

Sevgiyle kalın.

VOLKAN TURAN

AYIN ÖNERİLERİ
İki Çizgi filmi Şubat sonu çıkıyor. Gidin.
TTNET Oyun'a girip **Çılgın Taksi**'de rekorlar kırmaya çalışın.
Depeche Mode konser biletinizi almayı unutmayın!
12Şubat-22Şubat. **!Fistanbul**'u hiç mi hiç unutmayın!

SFIV'ÇÜLERE ÖZEL GAMEPAD



Mad Catz ve Capcom işbirliğiyle SFIV için özel tasarlanan gamepad piyasaya çıktı. Gamepad'in en büyük özelliği, bana Sega Mega Drive II'nin gamepad'ini anımasatan 6 tuşlu yapısı. Tabii bir de SFIV karakterleri görünümünde olması artı puan. 6 tuşun tek yüzde olması SF oyunları için büyük avantajdır çünkü orta güçlü tekme/yumruk hareketleri de büyük değer taşır. Eğer arcade stick'iniz yoksa PS3/XBox360 gamepad'inde omuz tuşları işinizi biraz daha zorlaştıracaktır. Tabii bu aletler bizim gibilere ne kadar dayanacak bilmiyoruz, deneyip göreceğiz.

8-BIT JESUS!



İşte müzik! İşte retro! İşte 8-bit! Böyle Flash TVvari bir açılış yaptığım için RTÜK beni affetsin ama sizlere dinlemenizi önerdiğim bu albümü dinlemenizi öneriyorum!!! (dinlerken yazı yazmanızıysa kesinlikle önermiyorum). NES oyunlarını anımsatan 9 parçadan oluşan 8-bit Jesus'ı çok beğeneceksiniz. Çok!

http://tinyurl.com/55rdwl

BATTLE-PHONE



Belki de iPhone'da oynanabilecek en zevkli oyun, siz şu satırları okurken çıkmıştır, hatta belki de oynuyorsunuzdur. Battlezone'dan bahsediyorum. Oyunun görsel olarak farkı 3B vektörlerinden oluşması. Üstelik arena, sığınaklar, tanklar, mayınlar, patlamalar vb. her şey vektör ailesine göre son derece başarılı şekilde işlenmiş. Yapay zekâ da gördüğümüz kadarıyla fena değil. Oyun ilerledikçe manevra yeteneğinizin büyük önem kazandığını söyleyebiliriz… Oyunun en güzel yanı da 1-2 dolar civarında bir fiyatla çıkacak olması.



OUTRUN'LA ONLINE ÇOŞKU

2006'da çok sevdiğimiz OutRun'a kavuşmuştuk tekrardan. Yanımıza kız arkadaşımızı oturtup takla üstüne taklalar attırmıştık aracımıza (artistlik olsun diye)… Fakat bir şeyler eksikti oyunda. İlk OutRun'ı oynarken hissettiklerimizi hissedememiştik. Bence sorun bir rakibe karşı verilen mücadele ruhunun eksikliğiydi. İşte Sega şimdi bu açığı kapatan bir OutRun'la heyecanlandırdı bizi. Habere göre PSN ve XBLA'e gelecek olan son OutRun altı kişiye kadar multiplayer desteği verecek. Hem ucuz olacak hem de keyifli… Beklemedeyiz.

SENİ SEVİYORUZ STEAM

Steam'i sevin. Steam'i koruyun. "Çünkü…" diye başlayan bomba bir haberim yok ama Peggle dediğim anda öyle bir habere de ihtiyacım kalmayacak zaten. Orange Box'la gelen **Peggle'ı** biliyorsunuzdur. Bizim ofiste bir ara salgın hastalık gibiydi. İşte o versiyonu değil ama ondan biraz daha küçüğü sayılabilecek Peggle Extreme, artık Steam üzerinden ücretsiz indirilebilir halde. Öneririz. Baskı bile yapabiliriz edinin diye ama kabalaşmak istemiyoruz.



TTNET OYUN'LA OYUNA DOYACAKSINIZ!

İnternet sitemizi takip edenler biliyor olabilir ama bilmeyenler için belirtmekte fayda görüyorum. Seti ve TTNet ortaklığının ürünü olan TTNET Oyun portalı geçtiğimiz ay hizmete açıldı. Portalın bu ilk adımı tamamen Türkçe ve Flash tabanlı oyunlardan oluşuyor, hemen kayır yaptırıp rekorları zorlamaya başlayabilirsiniz. Peki sonraki adımlarımızda neler olacak? Anlatsak inanmazsınız, takip edin bizce :)
Portaldan sizin için "mutlaka oynayın" diyebileceğim üç oyun seçtim.



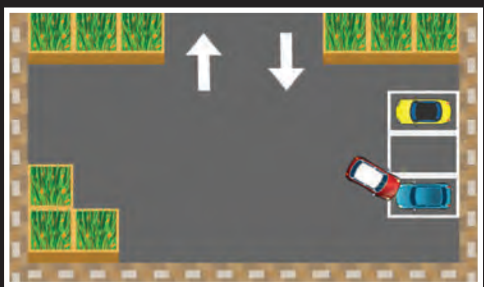
ÇILGIN TAKSİ

Kaçak değil bizim taksimiz. Novel Games'ten hakkı alınmış ve Türkçeye çevrilmiştir. Size sadece gaza basıp taksilerin üstünden atlamak düşüyor. Tabii bu sadece dile kolay. Taksiler bir süre sonra o kadar sıklaşacak ki transa geçmeli, zamanı ustaca kullanarak manevralar yapmalısınız.



BİLYE YILANCIK

Ekranın ortasında durup 360 derece açıyla etrafa renkli bilyeler atıyorsunuz. Amacınız en az üçerli aynı renkten gruplar oluşturarak tüm bilye yılanını yok etmek. Bitiş noktasına ne kadar uzakta yılanı yok ederseniz o kadar puan alıyorsunuz. Tabii ilerleyen bölümlerden engelleri de hesaba katmalısınız.



PARK DERDİ

Gerçi Türk insanı park etmede çok ustadır. O kadar dar yerlere bile aracı sokabiliriz, sorun değil ama bir de sizi bu oyunda görelim? Dört ok tuşunu da hem en hızlı hem de hatasız kullanarak sizden istenen bölgeye park edin, ödemesi bize ait olsun!

Hepinizi **www.ttnetoyun.com.tr** adresinde bekliyoruz.
Ben genellikle skor tablosunun üst sıralarında oluyorum, buyurun bir çayımı için :)

GURU MEDİTASYON

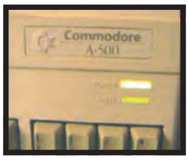
MERT HAKKI BİNGÖL

8-BİTİ ÇITIRDATMAK

80'lerin başında Atari laboratuvarlarında başarılı bir mühendis olan Jay Miner, 8-bit cihazlar üzerinde çalışmakta, tasarımlarıyla ilgi çekmektedir. Atari, dönemin en güçlü firmalarından biridir. Öyle ki Sony'nin PlayStation serisi, Nintendo'nun içinde bulunduğumuz nesildeki liderliği bile Atari'nin o dönemdeki başarısını tanımlamaya yeterli gelmez. Üzerinde oyun oynanan her cihaza (hala daha) Atari denmesinin ardında da işte bu başarı yatmaktadır.

Ancak Atari'de yönetimle mühendisler arasında iletişim kopukluğu yaşanmakta, mühendislerin 8-bit teknolojisini artık geride bırakıp yenilik peşinde koşmak istemelerine karşın yönetim 8-bitten zaten dünyanın parasını kaldırmakta olduğundan tabandan gelen bu baskıya sürekli direnmektedir. Bu direniş, 80'lerin ortalarında video oyun endüstrisinin kelimenin tam anlamıyla yerle bir olmasına sebep olacaktır.

Atari'den kopuşlar sürmektedir. Jay'i, firmadan ayrılıp Activision'ı kurmuş olan (evet, bugün bildiğimiz Activision) Larry Kaplan aramış ve bir şeyler yapmak gerektiğinden, yeni bir video oyun firması kurma fikrinden söz etmiştir. Jay bu teklife çok sevinir. Bu telefon görüşmesi, Amerika'da kurulacak olan Hi-Toro isimli bir firmanın temelini atar. Kaplan'ın Hi-Toro'daki genel başkanlık koltuğunu bırakmasının ardından da bu koltuk Jay'e teklif edilir ve tam da bu noktadan itibaren Hi-Toro hızla yükselerek dikkat çekmeye başlar. Sene 1982'dir.



1988 yılında verdiği bir röportajda "Motorola 68000 tabanlı bir süper bilgisayar yapmanın peşindeydim. Atari beni geri çevirdi ve bu benim için büyük bir fırsat oldu. Bu bilgisayar, biraz sadeleşmiş, ucuz bir video oyun cihazı olursa yatırımcıları memnun edecekti. Aynı cihaz bir de yüksek seviye bir bilgisayarın genişleme olanaklarına sahip olursa bu da beni memnun edecekti" diyerek Amiga500'ün tam tarifini yapacak olan bu mühendis, Amiga'nın babası olarak kabul edilen Jay Miner'dan başkası değildir.







20 YIL ÖNCE...

EN SEVDİĞİM STREET FIGHTER OYUNLARI...

Dergide göreceğiniz gibi Ali, Street Fighter IV incelemesini benden kaptı. Aslında reddedemeyeceğim bir teklifte bulundu, ben de dakika düşünmeden "peki, senindir" dedim. Pişman mıyım? Evet, işte o yüzden bari bu sınırlar altında SF'a dair bir şeyler söylemek istedim, çatlardım yoksa :)

STREET FIGHTER II: THE WORLD WARRIOR



Street Fighter'ın ilk oyunu 1987'de piyasaya düştüğünden bu yana bence SFII'nin üstüne çıkabilen, devrimsel bir versiyonu daha gelmedi. 1991'de çıktığında belki günün şartları yüzünden (uydur bahaneni) oyunun kıymetini bilememiştik ama artık eminim. Tekdüze gelişen dövüş oyunları türünün resmen yönünü değiştirdi SFII. Minicik detayların içinde kaybolup gidebildiğimiz bir deryaydı. Her dövüşçüyle guru olabiliyordunuz. En güzeli de Ken'le 4 hitlik bayıltıcı kombo yapmaktı.

STREET FIGHTER ALPHA 3



1998'e göre çok üstün bir oynanış ve derinlikle gelmiş, parmaklarıma su toplatmıştı Street Fighter Alpha 3. O kadar akıcıydı ki oyun, gece gündüz oynar olmuştum. Tüm karakterlerle oyun bitirmiş, tüm zorluk seviyelerinde ter dökmüştüm. PlayStation'ın en büyük hitlerindendi. Super Combo olayının dibine vurulmuş, *A-X-V-ism* özellikleriyle tonlarca taktiğin planlanabildiği, hâlâ daha oynarken deli gibi eğlendiren bir SF efsanesi yaratılmıştı. Daha sonra oyunu arcade makinelerde tecrübe ettiğimde gördüm ki birçok oyuncu da benim gibi düşünüyordu. Salonun en çok para kazandıran oyunuydu belki de.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS

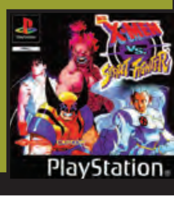


Capcom üç tane üç boyutlu SF oyunu yaptı, üçünün de en büyük eksiği yavaşlamaların olmasıydı. Bu yüzden de hep geri plana atıldı EX oyunları ama sabırlı oyuncular EX'teki öncü ruhu gördü. EX1-3 neyse de bence EX2 kesinlikle harika bir oyun. Zaten Excel başlı başına bir olay bence. Dövüş oyunlarında başarılı olanlarla olmayanları ayıran bir turnusol kağıdı da diyebiliriz. Favori karakterim tabii ki **Vulcano Russo**'dur. Kendisi SF aleminin en hızlı dövüşçüsü kabul edilir ve kullanmayı bilen ellerde şiir gibi kombolar çıkarabilir (kendimden bahsediyorum). EX1'deki Alex'i özledim ben ayrıca. Akira'ya ait bu karakteri SFV'te bari görsek...

STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE



Dreamcast'im olmadığı için SFIII oyunlarından epey mahrum kaldım ama sonradan PS2'de deneyip gördüm ki pek de bir şey kaçırmamışım. 1999'da çıkan son SF oyunu olma özelliği taşıyan oyunun en büyük özelliği, cesur oyunculara yönelik olmasıdır. Bildiğiniz gibi dövüş oyunlarında gard almaya meraklı oyuncular pek sevilmez. Capcom da geliştirdiği Parry özelliğiyle bunu hem mükafatlandırmış hem de cezalandırmıştır (sonra da KoF oyunlarıyla yayılmıştır bu). Bence 3rd Strike'ın en büyük eksikliği, böyle jöle kıvamındaki, konuya bir şey katmayan "biz ilginciz, farklıyız, Japon'uz" izlenimi veren, satış derdi olan karakterlerdi. Neyse ki aynı hatayı 10 yıl sonra SFIV'te tekrarlamadılar.



En sevmediğim SF oyunlarını da sayayım: Öncelikle ilk çıkan *Street Fighter*, sonra *X-Men Vs Street Fighter* ve en sonunda da *Street Fighter EX 3*. Hiçbirini tavsiye etmem.

DÜNYAMIZI SARSAN OYUNLAR







ÇOK UZUN BİR ZAMAN ÖNCE, ÇOK SICAK, ÇOK TANIDIK BİR GALAKSİDE

-YİĞİTCAN ERDOĞAN

Dergicek Star Wars'dan ne kadar etkilendiğimizi size belli etmeden duramıyoruz değil mi? Forumlarda bizimle muhabbet ettiyseniz zaten biliyorsunuzdur ama yazılardan, kuytu köşelerde kullanılan terimlerden, sevdiğimiz oyunlardan, her yerden bir Star Wars fışkırıyor devamlı. Ve Star Wars o kadar büyük ki, o kadar fazla köşesinden tutup yazabiliyor ve anlatabiliyoruz ki sanki her sayıda bir Star Wars muhabbeti geçiyormuş gibi gözüküyor bize. Buna rağmen doyamıyoruz. O yüzden… Hani bu köşenin adı da isabetli bir biçimde "Dünyamızı Sarsan Oyunlar" ya... Uzun zaman önce çok uzak bir galakside geçen o büyülü masalın monitörlerimizdeki kuzenleri de dünyamızı bu derece sarsmış ya... Onları biraz onurlandıralım istedik. Hazır elimiz değmişken de, bir SW oyununa değil, hepsine ayırmak istedik sayfalarımızı. Şimdi eğer hazırsanız, ben izninizle Millenium Goyun'un hyperdrive motorunu çalıştırıyorum ve hah, evet, bana asla istatistikleri söylemeyin.

UNUFAK BAŞLANGIÇLAR

Star Wars'un oyunlarla ilişkisinin temelinde arcade salonları var. Zira efsanenin doğduğu 1977 senesinde henüz "ev konsolu" yaygın bir kavram değil ve işin ilginci bunun yaygınlaşacağına dair herhangi bir kıpırtı ya da işaret de yok. O yüzden özellikle Amerika'da yaşayan oyuncular hedeflenerek yapılan ilk Star Wars oyunu olan *Star Wars Arcade*, sinema salonlarında ve arcade makinesine ev sahipliği yapan bilumum mekânda kendine yer açmaya 1977'de başlıyor. Oyunun temel olarak ele aldığı şey ise Star Wars filminin geneli değil, son sahnesi. Sonunda Luke'un Death Star'ı patlatacağını bildiğimiz sahne *Star Wars Arcade*'de öncesiyle beraber vektör grafiklere sahip bir rail shooter şeklinde oynanıyor. Biz Luke'un X-Wing'ini kontrol ediyoruz ve tek gayemiz önümüze yağan Tie Fighter'ları vurmak. Bunu yapıp Death Star'ı patlattıktan sonra oyunun biteceğini sanıyorsanız yanılıyorsunuz, zira oyun kendini daha zor bir şekilde tekrar başlatıyor ve bu sonsuza kadar böyle devam ediyor. *Star Wars Arcade*, kendi çapında büyük bir başarı yakalıyor ve 80'ler gelip de oyun dünyası ölümden dönünce ev konsolları da bu başarıdan faydalanmaya karar veriyor. Star Wars efsanesini evlerin salonuna taşıma çabası da işte o zaman başlıyor. Fakat ortaya çıkan ilk ürünün "niye uğraştınız be, boşvereydiniz" dedirtmesi işten bile değil.

Şimdi atari dönemini hatırlayanınız var mı bilmiyorum fakat ataride bir film oyunu aldığınızda alakasız bir şey çıkma ihtimaline de kendinizi hazırlardınız. Bunun için ortalama bir Türk çocuğu genelde atarici amcayı suçlardı fakat Namco'nun ilk NES Star Wars oyununda ortada Namco'dan başka suçlayacak kimse yok. Bu oyuna siyah saçlı fakat ara sahnelerde sarışın gözüken bir Luke'u kontrol ederek başlıyoruz. Luke garip bir şekilde Force kullanabiliyor ve ilk görevi de Tatooine'de R2D2'yu kurtarmak. Bunu yapabilmek için de Jawa'ların Episode IV'teki büyük aracına giriyor... Buraya kadar her şey kabul edilebilir değil mi? Ama bu noktadan sonra oyun çıldırıyor, zira Jawa'ların aracının içerisinde Darth Vader'ı görüyoruz... Darth Vader ise ilk ışın kılıcı darbemizden sonra (sıkı durun) bir akrebe dönüşüyor! Oyun içerisinde alakasız gezegenlerden Han Solo'yu, Chewbacca'yı, Obi-Wan'ı ve Leia'yı kurtarma sürecimiz boyunca farklı şeylere dönüşen Darth Vader'larla dört defa dövüşüyor ve akabinde gerçek Vader'ı da yenip oyunu bitiriyoruz. Bu oyun da Japonya'dan dışarı çıkmıyor fakat garipliğiyle sonradan kendine efsaneler arasında bir yer bulacağını o günden belli ediyor.

LUCAS BİR ZAMANLAR ARTİSTTİ

İsminin içinde Star Wars geçmesi 80'li yıllarda o oyunun paçasını kurtarmaya yetiyordu ama elbette "iyi Star Wars oyunu" diye bir şey de ortaya çıkacak ve sadece Star Wars oyunu olanları ezecekti. O oyun 1993 senesinde bir MS-DOS efsanesi olarak doğdu. Senelerce ekmek teknesi olan macera oyunlarının ölmek üzere olduğunu sezen LucasArts (o zamanlar LucasFilm), Super NES'e çıkan *Super Star Wars* oyununun başarısını ve SW oyunlarına gösterilen talebi ciddi olarak karşılamaya karar verdi. Timothy Zahn'ın o günlerde çıkan romanı *İmparatorluğun Varisi*'nin genişletilmiş evrene yarattığı ilgiden de yararlanan Lucas filmlerin dışına çıkan ilk tam teşekküllü oyunu böyle yaptı. *Star Wars: X-Wing*'den bahsediyorum. *X-Wing*, diğer Star Wars oyunlarının aksine Jedi bir ana karaktere sahip olmayan ilk büyük oyun olarak büyük bir riskle çıktı piyasaya fakat insanların Star Wars evrenine duyduğu sevgi ve oyunla birlikte gelen yenilikler, *X-Wing*'i çok büyük bir devrim haline getirdi. Üç boyutlu grafikleri tam manasıyla kullanan ilk büyük oyun olma payesini almakla kalmayan oyun, iMuse tekniği sayesinde duruma göre değişen müzik konseptini de tek başına yarattı. Savaş kızıştıkça çalan müziğin de güçlenmesi, o güne kadar böyle şeyler görmemiş bizler için sırf



TIE Fighter'ın arayüzü ve seslerin kalitesi sizi İmparatorluğun bir parçası yapıyordu.



Wing ise aynını Rebellion için yapıyordu rahatlıkla.



Jedi Knight hikâyesini FMV ara sahnelerle anlatıyordu.

1988'de çıkan Star Wars oyunu sadece başlarda hikâyeye sadık kalıyordu.



atmosferi sebebiyle oyunu 10 numara yapmaya yetti. Daha iyisi ise bir sene sonra geldi, *TIE-Fighter*. Devrim tadında kullanışlı arayüzü, geliştirilmiş grafikleri ve bir İmparatorluk askeri olma şansı vermesi *TIE Fighter*'ı insanların gözünde *X-Wing*'den de yüksek bir yere koyuyordu fakat ondan üç sene sonra gelen *X-Wing vs. TIE-Fighter*, ilk iki oyunun başarısını yakalayamadı.

LucasArts, *X-Wing*'in satışından başka şeyleri gözlüyordu bu sırada. O şeyin ismi muhtemelen tanıdık gelecek; *Doom*'u diyorum, hatırladınız mı? İd Software oyunlarının satışını ve başarısını iyi sezen LucasArts, macera türünün favori oyun türü olarak yerini birinci kişi aksiyon oyunlarına bıraktığını *Doom*'la keşfetti. Bunun üzerine *Doom* motorunun geliştirilmiş bir versiyonu olacak Jedi motoru üzerinde çalışmaya başladı ve Jedi motoru, sonraları çok tartışma yaratacak ilk Star Wars FPS'sinin omurgası oluverdi: *Star Wars Dark Forces*.

Yıl 1996, *Dark Forces*'ın yapımıyla uğraşmakta olan Daron Stinnett'in tek bir arzusu var: LucasArts'ın en iyi olduğu iki şeyi, yani Star Wars evrenini ve macera oyunu yeteneklerini almak ve o günlerin en popüler türüyle birleştirmek. Bu formül sayesinde, *Doom*'da hiç olmayan hikâye ve seslendirme *Dark Forces*'ın en büyük avantajı haline geliyor ve teknik açıdan *Doom*'un erişmeyi hiç umamayacağı, yukarı bakma, aşağı bakma, çömelme, yüzme ve farklı katlar gibi özellikler oyuna apayrı bir hava katmayı başarıyor. Üstelik oyunda Luke Skywalker'ı kullanmak için izin alamayan Stinnett'in yaratmak zorunda kaldığı Kyle Katarn karakteri o kadar popüler oluyor ki sadece bir devam oyununda başrol değil, kendini Force yeteneğiyle donatma hakkı da kazanıyor.

Dark Forces'ın devam oyunu olan *Dark Forces 2*, öncülünün başardığı her şeyin üstüne bir de Force'u katıyor böylece. *Dark Forces 2: Jedi Knight*, tamamen üç boyutlu bir dünyada, Microsoft'un Direct3D grafikleri ve seslerini kullanabilen ilk oyunlardan biri olarak çıkıyor karşımıza. Kyle Katarn kaderinin peşinden koşarken biz oyuncular da bir şey keşfediyoruz; Katarn'ın kaderi bizim ellerimizde. İlk kez bir SW oyununda iyilerin yanında mı yoksa karanlık güçlerle birlikte mi olacağımıza karar verebiliyoruz ve bu, daha sonra yapılan neredeyse bütün SW oyunlarına ilham veriyor. *Jedi Knight*'ın başlattığı Katarn destanının sonuna mükemmel bir nokta koyan da *Jedi Knight II: Jedi Outcast* oluyor. *Jedi Academy* ise farklı bir karakterin farklı bir macerasını, biraz daha hayal kırıklığı yaratan bir biçimde anlatıyor. Fakat *JK* serisi oyuncuların aklında her zaman en kaliteli SW oyunlarından biri olarak iz bırakıyor.

"MESA SUCK!"

Dark Forces/Jedi Knight serisinin başarısı ve yeni üçlemenin vizyona girmesiyle LucasArts oyunlara biraz daha yatırım yapmaya karar verdi. 1999'da küçük Anakin'in unutmak istediğimiz birtakım

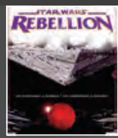
Bahsedemediğimiz süper oyunlar



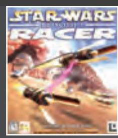
Super Star Wars
(1992) - SNES
Çok zordu falan ama çok da güzeldi ya.



Star Wars: Rebel Assault
(1993) – PC/Sega CD/3DO
Filmin konusunu farklı bir şekilde takip ediyordu, biraz da edemiyordu sanki.



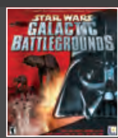
Star Wars: Rebellion
(1998) – PC
SW hayranları hâlâ tartışır durur, bu oyun iyi miydi yoksa kötü mü?



Star Wars Episode I: Racer
(1999) – N64/DC/PC
Sonradan çıkacak kart oyunu da Racer'ı örnek alsa bugün hâlâ devam oyunlarını oynuyor olabilirdik.



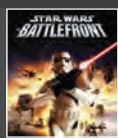
Star Wars: Battle For Naboo
(2000) – N64/PC
PC versiyonu düpedüz rezalet, N64 versiyonu ise bir hayli eğlenceliydi.



Star Wars: Galactic Battlegrounds
(2001) – PC
Oyundan çok bir Age of Empires modu gibiydi, fena değildi.



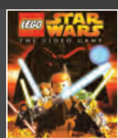
Star Wars Trilogy: Apprentice of the Universe
(2004) – GBA
GBA'nın en eli yüzü düzgün platform oyunlarındandı.



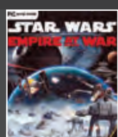
Star Wars: Battlefront
(2004) – PC/Xbox/PS2
Konsept Battlefield'dan, karakterler Star Wars'dan. İşte size güzel oyun.



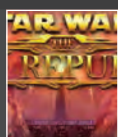
Star Wars: Republic Commando
(2005) – PC/Xbox
Dark Forces'dan beri çıkmış en iyi tek oyunculu SW FPS'siydi.



Lego Star Wars
(2005) – PC/Xbox/PS2/GC/GBA
Her Star Wars hayranının içinde bir çocuk olduğunun kanıtı.



Star Wars Empire At War
(2006) – PC
Star Wars tarihinin en iyi strateji oyunu hangisidir diye sorana parmakla Empire At War'u gösteriyoruz.



Star Wars The Old Republic
(2009) – PC
Evet, daha çıkmadı ama ben tamamen taraflıyım, nedir yani?

Bahsetmek istemediğimiz rezaletler



Star Wars Chess
(1994) – PC
Aslında fena oyun değildi fakat SW ile tek alakası siyah takımda Şah'ın Vader olmasıydı.



Star Wars: Masters of Teras Kasi
(1997) - PS1
SoulCalibur, Tekken falan varken hiç lüzumu yoktu, biz de oynamadık.



Star Wars: Demolition
(2000) – DC/PS1
Hiç gereği olmayan bir araç-aksiyon oyunuydu, çok kötü de bir kopyaydı.



Star Wars: Force Commander
(2000) – PC
İnsanı stratejiden soğutan bir rezaletti, ay aman.



Star Wars: Obi-Wan
(2001) – Xbox
Aptal kontroller, aptal grafikler, aptal oyun. Nokta.



Star Wars: Super Bombad Racing
(2001) - PS2
Bu kepazelikten bahsetmesek olur mu? Lütfen?



Star Wars: Starfighter
(2001) – PS2/Xbox/PC
Konsollarda bir nebze iyiydi de PC'deki hali çekilmezdi.



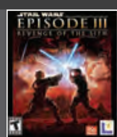
Star Wars: Bounty Hunter
(2002) - PS2/GC
O kadar fazla potansiyeli vardı ki... Yazık oldu.



Star Wars: The Clone Wars
(2002) - PS2
Pandemic'in ilk SW oyunuydu ve maalesef vasattı.



Star Wars Episode II: Attack of the Clones
(2002) – GBA
Rezalet bir tasarıma sahipti, GBA'nın utanç katalogundan.



Star Wars Episode III: Revenge of the Sith
(2005) – PS2
Bu aslında oynanabilirdi ama bazı hataları oyunu katlanılmaz yapıyordu.



Star Wars Clone Wars: Lightsaber Duels
(2008) – Wii
Wii kontrollerinin rezilliği yüzünden kolumu kaybediyordum az daha.

DÜNYAMIZI SARSAN OYUNLAR



sürüngenimsi maskotlarla girdiği tuhaf maceralar, biz izleyicileri yeterince şaşkınlığa uğratmamış gibi bundan para yapma arzusuna karşı koyamayan LucasArts'ın filmle bağlantılı oyunları birer birer piyasaya sürme girişimi de gecikmedi. Direk filmin oyunları bir derece mantıklıydı ama *Episode I Racer*, *Lucas Learning* gibi seriler ve *Star Wars: Obi-Wan* gibi oyunlar Episode I'in halihazırda hoş olmayan tadını iyiden iyiye bozdu ve sert tepkiler aldı. Ama LucasArts artık yapacağını yapmıştı; ilk bölümle alakalı 10'dan fazla oyun gördük. Neyse ki sıradaki iki filmde daha ince eleyip sık dokuyan bir LucasArts vardı. Episode II için beş, III içinse sadece iki oyun hazırlandı.

90'ların sonundaki SW hengamesi içinde iyi şeyler de olmadı değil. Bunlardan en önemlisi 1998'de Nintendo'nun ufak ama büyük konsolu Nintendo64'e çıkan *Rogue Squadron* adındaki oyundu. LucasArts'ın *Shadows of the Empire* adlı multimedya projesinin oyun ayağı Factor 5 isimli bir firmaya teslim edilmişti ve yapım ekibi oyuna küçük bir snowspeeder bölümü de koymuştu. Oyunla ilgili pek çok tepkiye hazırdılar ama bu küçük bölümün kendi başına bir olay haline gelmesini sanırız ki onlar ummamıştı. Ama öyle oldu ve speeder'dan X-Wing'e, Milennium Falcon'dan Tie Interceptor'a kadar çeşitli araçları kullanabildiğimiz bir oyun yapma fikri bu sayede öne çıktı. O sıralar çok popüler olan *Rogue Squadron* isimli Star Wars çizgi roman serisinden faydalanılarak hazırlanan aynı adlı oyun, önce grafikleriyle sonra da bağımlılık yapan oynanışı ve verdiği heyecanla herkesi sarstı. Nintendo 64'ün kapasitesinin çok üstünde bir grafik ve ses kalitesi sunan Rogue Squadron, arcade ama rafine oynanışıyla bugün de Nintendo 64'ün en önemli oyunlarından biri olarak aklımızda.

İki sene sonra Nintendo yeni konsolu GameCube'u duyurduğunda bundan en fazla yararlanma niyetini gösterenin Factor 5 olması *Rogue Squadron* oynayan kimseyi şaşırtmamıştır herhalde. 2001'de çıkacak GameCube'un N64'ten daha fazla dış yapım oyuna ihtiyacı olduğunu gören Nintendo, Factor 5'la *Rogue Squadron II*'nin bir çıkış oyunu olması konusunda anlaşmaya vardı. Bu doğru bir karardı, nitekim *Rogue Squadron II: Rogue Leader*, GameCube çıkışının *Luigi's Mansion*'dan sonra en çok satan oyunu oldu ve daha da önemlisi, çıkış oyunu tarihlerinde ilk ve tek defa, çıktığı konsolun grafiklerini en iyi kullanan oyunlardan biri olma başarısını gösterdi. *Rogue Leader*, Wii'nin asla sahip olamadığı yeni jenerasyon grafikleri GameCube'da yakalamayı başarmasıyla SW hayranlarını bir kez daha etkilemişti ama ne yazık ki 2003'te çıkan *Rogue Squadron III*, ilk iki oyunun kalitesini yakalayamadı, seri de (şimdilik) son buldu. Fakat SW efsanesi, hiç hız kesmeden oyun dünyasını şenlendirmeye devam ediyordu.

ESKİ CUMHURİYETÇİLER İŞBAŞINDA

Rogue Squadron'un yere çakıldığı 2003 senesinde iki büyük sıçrama gerçekleşiyor SW dünyasında. Drew Karphyshyn adlı bir SW yazarı, BioWare adlı ufak bir şirketle, *Dungeons&Dragons*'un d20 kural kitabını temel alan bir SW oyunu yapmaya koyuluyor. 2003 senesinde o ufak oyun, çıktığı an tüm dünyayı sarsacak adını duyuruyor bize: *Star Wars: Knights of the Old Republic*. Oyunun sunduğu zaman aralığı çizgi romanlarda Exar Kun'ların ve Qel'droma biraderlerin işgal ettiği Eski Cumhuriyet dönemini işliyor ve çizgi romanların yarı-organik teknolojilerinin aksine, filmlere çok yakın bir atmosfere tutunuyor. Çıktığı anda efsane olan *KotOR*'un devam oyunu 2004'te, çoğunluğu Feargus Urquhart gibi Black Isle elemanlarından oluşan Obsidian tarafından hazırlanıp piyasaya sürülüyor. *KotOR II: The Sith Lords*, hikâyesinin genişliği sebebiyle birçok kişi tarafından (bunlardan biri de benim) daha çok sevilse de, genel olarak ilkinin yarattığı efsanevi havaya erişemiyor. Fakat 2003'ün diğer oyunu SW ismini o sıralarda zaten kitlelere sevdirmeyi bir senedir başardığı için bu pek de büyük bir dert olmuyor.



Rogue Squadron Nintendo 64'ten hiç beklenmeyen grafiklere sahipti.



Rogue Squadron II ise GameCube'dan hiç beklemeyeceğiniz kadar iyi grafiklere sahipti.



DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

Adaptör meselesi ısınmaktadır...

Sabahın erken saatleri, Sinan'ın evi...
dling dlong, dling dlong
Tuğbek: Dilek Teyze merhaba, Sinan evde mi?
Dilek Teyze: Sinan okulda yavrum, bu saatte neden evde olsun? Sen gitmedin mi okula?
Tuğbek: Yok bizim öretmen hasta, tatiliz biz. Ben Sinan'a komodorumun adaptörünü vermiştim onu alıcaktım geri.
Dilek Teyze: Ben bilmem ki onu, odasındadır herhalde bir bak al.
Tuğbek: Teşekkür ederim teyze.

Öğleden sonra Sinan eve gelir
Sinan: Anneee yaaa komodorumun adaptörünü mü sakladın?
Dilek Teyze: Tuğbek uğradı sabah o aldı.
Sinan: Neee!!! Niye verdin yaaa!
Dilek Teyze: Onunmuş ama ödünç almışsın.
Sinan: Anne Tuğbek'e mi inanıyon sen ya! Pis hırsız görür o! Kasetçaları nerde komodorun onu da mı aldı?
Dilek Teyze: Ben nerden bileyim…

Beş dakika sonra Tuğbek'in evi…
dling dlong! dling dlong!
Sinan: Tuğbeeek aç kapıyı biliyom evdesin!
Nurhan Teyze: Niye bağırıyon oğlum deli gibi?
Sinan: Tuğbek evde mi teyze?
Nurhan Teyze: Gir içeri, odasında oyun oynuyo.
Sinan: Tuğbeeeeekkk!

DEVAM EDECEK

Star Wars Galaxies, 2003 senesinin Haziran ayında Amerika'da piyasaya sürüldü. Avrupalıların oynamak için Kasım'ı beklediği oyun, bir Star Wars DVO'su olmak dışında pek az özelliğe sahipti, ilk çıktığında. Fakat sonradan eklenen ev ve şehir kurma gibi özellikler milyonları oyunun başına kilitledi ve *SWG* ADSL kavramının yeni yeni oturmaya başladığı ülkemizde ciddi anlamda popüler olan ikinci DVO olma başarısını gösterdi. Ne var ki bir iki sene sonra gelen *New Gaming Experience* ve *Combat Upgrade* eklentileri oyunun çehresini bambaşka bir şey yapıp eski oyuncuları küstürdü ve o efsane de geriye doğru küçük adımlar atmaya başladı.

Fakat Star Wars bu. Kendi başına bir efsane. Birkaç başarısız hamleyle yok edilemeyecek kadar güçlü olduğunu, hatta asla ölmeyeceğini biliyoruz. *Battlefront, Republic Commando, Force Unleashed*, daha saymadığım onlarca oyun varken nasıl ölebilir ki? Biz dergi olarak SW'yi çok seviyoruz ve karşımıza yeryüzünün en berbat oyunlarını da çıkartsa sevmeye devam edeceğiz. Kötü SW oyunlarına düşük notlar çakmanın zevki bile bir başka nitekim…

S T R E E T F I G H T E R S



Oyungezer
SAYI: 16 - 2009 / 02
ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5
Üsküdar / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Giray Özil, gozil@ea.com
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, jesuskane@oyungezer.com.tr
Mehmet Kentel, mehmet@oyungezer.com.tr
Mert Hakkı Bingöl, mert@oyungezer.com.tr
Muammer "Muder" Derebaşı, muder@oyungezer.com.tr
Olgay Ertez, olgay@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Asistanları
Özgür Çakır, ozgur@oyungezer.com.tr
Orçun Alp, orcun@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net

Organizasyon ve Topluluk Yöneticisi
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr

Reklam sorumlusu:
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67

SETİ
Yapım ve Yayıncılık Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Altunizade Tophaneoğlu Cad. Özyurt Sitesi
Akün Apt. A Blok D: 5 Üsküdar / İSTANBUL
Tel: 0216 325 80 62, 0216 325 98 07
Fax: 0216 325 82 67

Baskı Organizasyon:
artısen.biz
Halaskargazi Cad. No:260/7 34363 Şişli / İstanbul
www.artisen.biz

Basıldığı Yer:
TM BASKI TEKNOLOJİLERİ A.Ş.
Davutpaşa Cad. No:34 Topkapı / İstanbul
Tel: 0212 449 34 00
Basıldığı Tarih: 31 Ocak 2009

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Ramon Tamir Atölyesi-15

Kitabın ismini oluşturan kelimeler Turkut'un ağzından dökülür dökülmez, bir boşlukta hissetti kendini Ramon ve yerçekimi olduğunu sonradan fark ettiği müthiş bir kuvvet onu aşağı çekmeye başladı. Ramon düşüyordu. Düş babam düş, düş, düş. Bu düşüş hiç sona ermeyecek miydi acaba? Neden sonra kendini çimlerin üzerinde, bir ırmak kıyısında buldu Ramon. Hemen ötesinde iki genç kız, birisi diğerinden biraz daha büyük, oturuyorlardı. Derken yanlarından pembe gözlü ve yelekli bir Koyun koşarak geçti, geçerken de "Eyvah, eyvah! Çok gecikiyorum!" diye mırıldandı, bu sırada cebindeki saatine de bakıyordu. Kızlardan küçüğü onun peşinden koşmaya başladı. Ramon daha önce yelekli, saatli ve konuşan bir koyun görmemişti.

GELECEK AY OYUNGEZER'DE

GERÇEK KORKU, YENİDEN!



OYUNGEZER MART SAYISINA KADAR, HOŞÇAKALIN A DOSTLAR!

Geçen sayının ayıpları!

- GTAIV'nin Replay Editor'ünü anlattığımız kutuda dört tane aynı ekran görüntüsünü basmışız, editör sonsuz döngüde takılmış.

- Posta İdaresi'nde Ozan C. Özbalçık'ın Tuğbek'in daha az kek ve Jesus'un daha az kavurma yemesini dilediği satırı, Tuğbek ve Jesus sansürlemiş, geriye saçma ve eksik bir cümle kalmış. Sansüre hayır! (Kek ve kavurmaya evet, yine de...)

ASLA İŞSİZ KALMAYACAKSINIZ!



Geleceğinize Bilişim Teknolojilerinde yatırım yapın.

Başarılı bir kariyer için Bilge Adam'a gelin, uluslararası geçerliliğe sahip sertifikaları alarak iş dünyasının tercihi siz olun.

259 TL' den başlayan taksitlerle!

EĞİTİM PROGRAMLARIMIZ

KARİYER EĞİTİMLERİ

- Sistem ve Ağ Uzmanlığı
- Yazılım ve Veritabanı Uzmanlığı
- Web ve Grafik Tasarımcılığı
- Teknik Çizim ve 3D Uzmanlığı

KARİYER DESTEK EĞİTİMLERİ

- Microsoft Office
- İngilizce
- Logo GO ile Uygulamalı Muhasebe
- AutoCAD, 3DS Max, VRay, Revit, Archicad, Inventor ve Rhino

444 33 30
www.bilgeadam.com

BilgeAdam

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner | Learning Solutions — Cisco Systems Networking Academy — Authorized Training Center hp invent — symantec. — Adobe AUTHORIZED Training Center — Authorized Training Center — Autodesk Authorized Training Center — Google AdWords — LOGO

İSTANBUL
Bakırköy Ebuzziya | Bakırköy Town Center | Beşiktaş | Fatih | Fulya | Kadıköy Altıyol | Kadıköy Halitağa | Kozyatağı | Taksim

ANKARA
Bilkent Plaza | Kızılay